www.joker.si

166 Joker

maj 2007, letnik XVI, *5,80 EUR*

– WOLFENSTEINOVIH 15 LET – SPECTRUMOVO IGROVJE –

– PERIFERIJA ZA XBOX 360 IN NJENA UPORABA NA PCJU –

– TV NANIZANKE – ATI RADEON HD 2900 – SECOND LIFE –


originalna
programska oprema
Microsoft

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 166
maj 2007
http://www.joker.si

naklada: 16.500 kosov

NOSILEC BLAGOVNE ZNAMKE
Delo revije d.d., direktor: Andrej Lesjak

IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

GLAVNI IN ODGOVORNI UREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Hvala Sergej

UREDITELJ NATLAČENKE™
Matej Jan

ILUSTRATORJA
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Luni, Navi, Sneti, Retro, Yohan



OGLASNO TEŽENJE
Luka Žargi, telefon: 01 / 473 81 36
luka.zargi@delo-revije.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo 15% popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20% pri plačevanju na eno leto. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

Če to prebereš, imaš dobre okularje. To pa zato, ker veliko drkaš. Ali ješ korenje. Ali oboje.

OZNANILA

Ohrovt.

IGROVJE, KONZOLEC

ŽELEZNINA, PROGRAMJE

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

V dobi hitre prehrane in poneumljajočih medijev se v ekspresne in poneumljajoče levijo tudi igre. Osebno to najbolj občutim ob rednem spremljanju frpjk, kjer se iz leta v leto veča število rutinskih akcijad. Kako tudi ne – razvojni cikel resnejših, zgodbovno podkrepljenih naslovov je vedno daljši in razne tvrdke so odkrile idealno časovno nišo, skozi katero se skušajo prebiti na trg. Samo letos nas čaka več kot ducat nizkoproračunskih diablovskih naslovov garažne izdelave iz držav bivšega vzhodnega bloka. (Aggressor se mi že privoščljivo smeji.) Veliko cekina seveda ni nujno porok za odlično igro, a po ogledu prikolic in dejstev o novem valu cenenih RPG-klavščin kojci postane jasno, da razni ruski, češki in poljski studiji ne kanijo prav dosti inovirati. Vodilo nadebudnih razvijalcev je pač staroruski rek "Če deluje, ne popravljaj!", kljub dejstvu, da je za novosti že skrajni čas. Neobstoječa štorija, drgnjenje dveh gumbov, opravljanje prežvečenih nabiralniško-kurirsko-morilskih kvestov, hitrostno napredovanje na višji izkustveni nivo in klanje trum venomer enakih kanalj brez trohice možganskega izziva so le nekatere najpogostejše neumnosti, ki jih zremo v večini novejših frpjk. In veste, kaj je pri vsem skupaj najbolj tragično? Da se tosortni umotvori povečini prodajo v zadostnem številu, da se igroklepci opogumijo in naštancajo vsaj en dodatek, če ne že uradnega nadaljevanja. K temu dosti prispevata nekritična mladež, ki požre domala vse, kar ji marketingarji servirajo, in zajebani vsakdanjik, ki je odgovoren, da se starejšim igralcem po napornem delavniku ne ljubi mozgati še za računalom. Kakšen je torej moj nasvet? Upoštevajte ocene v farbovitem magazinu in kupujte le kakovostne predstavnice zvrsti. Če se v pravljične svetove podajate zavoljo zgodbe, pa v sušnem obdobju raje posezite po kvalitetnih fantazijskih in ZF-romanih. Možgani vam bodo hvaležni! **Jager**

OGLAŠEVALCI

Asbis	75	Foto Tabor	37	Kolosej	79	Sisplet	6
AG Market	8, 43	IBM	37	Microsoft	3	Sistem	44
Bofex	11, 27	Infiniti	17	MK	53, 58	Trion	14, 73
Cenex	91	Izid	15	Mobitel	29, 57	UPC Telemach	44
Colby	2, 67	Jae	64	Najdi.si	45	Videotop	13, 53, 83
Domenca	50	Kolinska	55	Simobil	64, 92		

Naslovka je posrebrena z azbestom, zato ne lizat!

Tehnologije nastajajo, evolvirajo, revolvirajo in se menjajo. Na enih področjih pogosteje, na drugih redkeje, nekatere bolj vplivajo na vsakdanjik, spet druge so očem skrite. Prihod mobilnikov je recimo pošteno predrugačil naše navade, dočim za spremenljivo odpiranje motornih ventilov, stoherčne televizorje, trojno vpojne plenice in za vrsto ostalih neprestanih nadgradenj ter izboljšav vemo samo zaradi marketinških kanalov. V domačem računalništvu zadnjega desetletja bi težko katerikoli korak oklicali za prelomnega, saj so generacije komponent kratke, napredki pa temu primerno neizraziti. A če pogledamo kraj PCja, prihaja v dnevni sobi do velikega preobrata, znabiti celo večjega od nastopa barvne televizije. V mislih imam seveda znameniti HDTV (dolg in širok članek o tej tematiki je bil v Jokerju 154 in ga najdete na stranki pod zaporedno številko 2356). Na prvo žogo bo kdo nemara skeptično vprašal, kaj je tako blazno revolucionarnega v zgolj višji ločljivosti. No, roko na srce, že slika, sestavljena iz petkrat več elementov, in posledično natanko tolikokrat večja podrobnost sta dovolj sapojemajoči. A če pogledamo širše in v ozir vzamemo, da je televizija eden najbolj pomembnih onegajev naše civilizacije in največji skupni imenovalnik človeške zabave ter da sedanji način PAL letos praznuje štiridesetletnico, noviteta močno pridobi na teži. Poleg samega oddajanja in sprejemanja slike, ki je zaenkrat pri nas še v povojih, televizijski standard neposredno vpliva na veliko sorodnih tehnologij. Ročne kamere so privzele predpono HD, primoran se je bil roditi nov zapis za distribucijo filmov, ki je za seboj potegnil svežo predvajalno železnino, višjo ločljivost so izkoristile konzole in, konec koncev, ožji, a dvakrat širši teveji drugačijo videz dnevnih sob ter si podrejajo pohištvo. Skratka, če je kaj revolucija v domačinski tehniki, je to to.

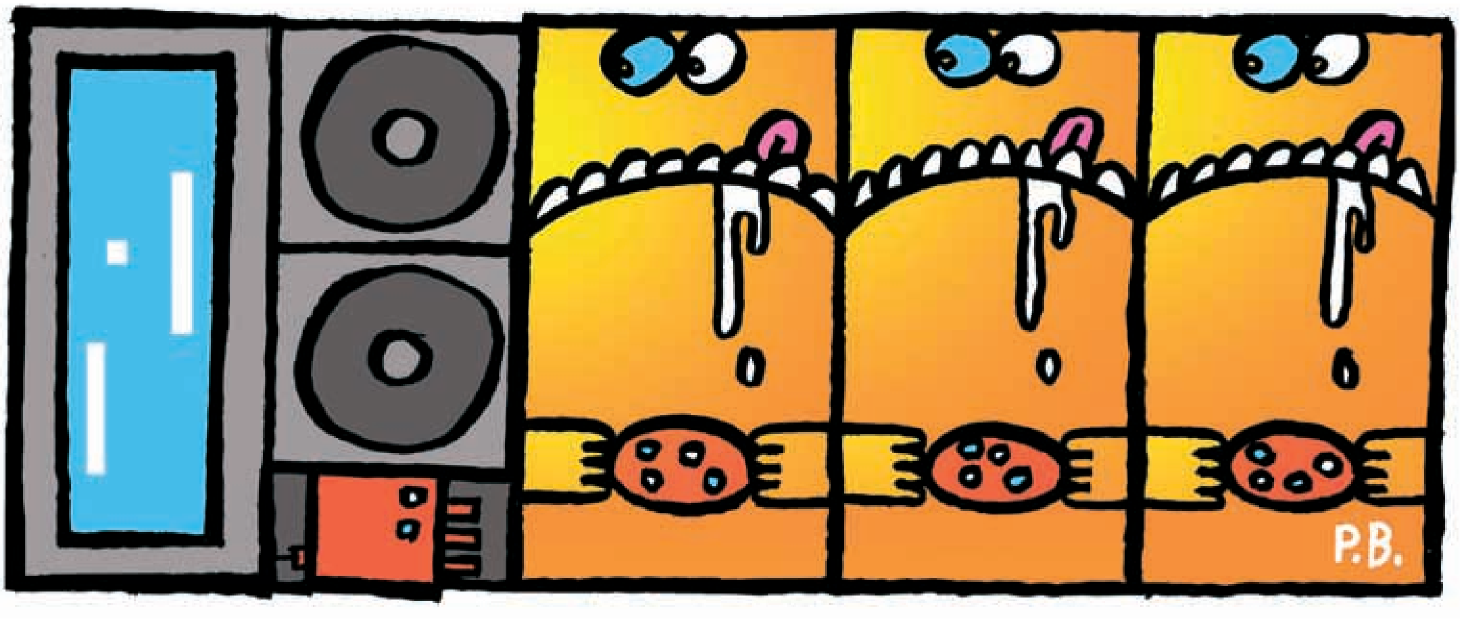
Sam sem se že pred časom pustil ujeti valu HD-tehnikalij. Najprej je prišel primeren zaslon, nato potreba po njegovi upravičenosti in izkoristku. Ker ustreznega oddajanja z izjemo preteklega fuzbalskega prvenstva in nekaj zadnječasnih eksperimentov še ni, je bila najboljša ter pravzaprav edina rešitev nabava dveh novodobnih konzol. To je bila šele revolucija moje lenarne izbe. Naj se čuje še tako nenavadno, ampak kljub temu, da je Joker spričo najjačega topodročnega aktivista Snetega venomer v prvi bojni liniji za priznanje obtelevizorskih igralnih škatel kot enakopravnih, če ne celo nadmočnih gospodinjskih aparatov, si sam do zdaj nisem lastil še nobene. Enostavno sem imel vedno dovolj opravka s PCjem, poleg tega sem spričo uvidevnosti do sostanovalcev hotel dnevno sobo obvarovati pred streljanjem, mlatenjem in zaletavanjem (no, po drugi strani nisem imel nobenih zadržkov vlačiti PSP na sekret ...). In nenazadnje, z joypadi se nisem nikoli kaj prida zastopil. Ponavadi sem jih držal narobe, pritiskal glavne gumbe s kazalcem, molel jezik iz ust in kapljal slino po tleh. Toda visokoločljive igre in zmožnost gnanja HD-filmovja so bili argumenti, pod katerimi sem klonil. Vem, licemersko, saj v Jokerju neprestano dajemo prednost kakovostni vsebini pred grafiko. Toda prepričale oziroma botrovale odločitvi so prav lastnosti slednje, in to povem po resnici. Pa nisem nikakršen japi, ki najnovejše gizme nabavlja za potrebe statusnega simboliziranja. Skozi mojo dnevno sobo ni tolikšnega pretoka ljudi, da bi mi od njihovega divljenja nad mojimi komponentami lahko zrasla grba. Je pa res, da izbrancem rade volje pokažem, kako detajlno lezejo kopalke v rit Jessici Albi v Into the Blue na blu-rayu. Tudi kako igrico sem in tja poženem, zakajti igralnega ploščka sem se privadil in z njim šofiram, upravljam ter sekam, kot bi se z njim rodil.

Z joypadi se nisem nikoli kaj prida zastopil. Ponavadi sem jih držal narobe, pritiskal glavne gumbe s kazalcem, molel jezik iz ust in kapljal slino po tleh.

Kar najbolj šteje pri konzolah, je vsesplošna lahkotnost. Ta se začne že pri posedovanju: lastnik z njo pet let uživa brez enega samega resnega hardverskega posega in razmišljanja o nadgradnjah. Podobno je z uporabo: zadevo prižgeš, vstaviš žeton in čez dvajset sekund igraš. Nobenega dolgoveznega čakanja na zagon, naključnih errorjev, združljivostnih težav, optimizacijskih kompromisov in sistemskih neprilik. Rokovanje je hitro in predvsem intuitivno. Tisto, kar se meni najbolj dopade, pa je ergonomija igranja. Dnevni, udoben prostor, velik zaslon, dobri zvočniki, zleknjenost na kavč in brezžičnost so že same po sebi odlične razmere za igralno vzdušje, hkrati pa idealka za družbo, najsi gre za večigralstvo v klasičnih špilih ali za namenske zabavnjaške zadeve tipa Guitar Hero, EyeToy, Mario Party in Wii Sports. Resda računalnik zmore nuditi vse, a v praksi PC pretežno biva v otroških sobah, računalniških kotičkih in delovnih kabinetih, ki so sami po sebi neprijazni do veseljaške druščine.

Skratka, konzole so kul in vprašanje je zgolj, katero kupiti. Po mojem bi vsaj eno moralo imeti vsako moderno gospodinjstvo. Prednosti teh naprav so samoumevne in jih pozna vsakdo, ki je že pred dvajsetimi leti gonil nintende ali sege. Taisti se najbrž zdaj čudi, da jih urednik Jokerja ugotavlja šele dvatisočsedmega. No, v teoriji, iz naših člankov, po ustnem izročilu, na obiskih in ob kratkotrajnih izposojah sem jih spoznal že prej. Vendar imam šele zdaj lastno izkušnjo. Vsekakor je pravi čas, da sem jo v uvodnjaku delil z onimi, ki je še nimajo, ki o nakupu konzole še razmišljajo oziroma s tistimi, ki nanje gledajo zviška. So namreč veliko več od igričarskega nadomestka računalniku. Zato Joker to panogo, v kateri se obrne največ špilavne gotovine, ponosno in praktično edini pokriva že od samega začetka. Glede na široke možnosti, ki jih ponuja zadnja generacija modelov, zanimivih in raznovrstnih člankov na to temo zlepa ne bo zmanjkalo.

David Tomšič



Minilo deset let od najave Duka Forever

Ja, ura teče, nič ne reče, in 28. aprila pred desetimi leti so 3D Realms prvič omenili, da kanijo izdati prelomno 3D streljanko Duke Nukem Forever. Glede na to, da je šlo za naslednico kultnega Duka 3D, se je vesoljna publika začela nemudoma tako sliniti, da se je gladina svetovnih morij dvignila za nekaj centimetrov. Prve slike iz špila, ki je tedaj tekel na pogonu iz Quake 2, je novembra objavil ameriški PC Gamer, Realmi pa so napovedali, da bodo špil izdali 1998. Res so na E3ju tega leta pokazali prikolico, a kmalu napovedali, da bodo DNF prestavili v Unrealov motor, kar naj bi jim vzelo kvečjemu par tednov. Prišlo je 1999, folk je bil na trnih, a špila še vedno ni bilo – bojda zato, ker so zopet menjali srček za naprednejši Unrealov. Potem je založniške dolžnosti prevzela firma Gathering of Developers in DNF je zopet zdrknil, pa potem 2001. še enkrat, ko je za metlo poprijel Take2. Zanimanje je počasi upadalo, razen pri starčkastih žurnalistih, ki so upali na čudež. Naslednje leto se je delo na Duketini začelo praktično znova, ko je velika večina dotlej narejenega materiala pristala v košu; novi temelj je bil Unreal Engine 2.0. Sledila so odlaganja, ki so preveč neokusna, da bi jih popisovali, in igre se je kot melasa oprijelo posmehljivo ime Duke Nukem Fornever. A dejansko naj bi 3D Realmi na špilu še vedno delali in ga kanili celo kmalu izdati. Bring it on! Upajmo le, da ne v obliki moda za Unreal Tournament. Ali Rome: Total War.



Svet Final Fantasy XIII bo trajal deset let

Tako pravi producent serije Šindži Hašimoto, ki očitno noče, da bi znani japonski niz frpjev prezgodaj prišel do kake zares ridikulozne cifre v stilu, oh, kaj pa vemo, Final Fantasy XVII. Zato bodo v nasprotju s tradicijo, ki je z vsak del serije velevala novo okolico, od zdaj FFji pripovedovali štorije, ki bodo del sveta Fabula Nova Crystallis. Kot veste, sta napovedani dve, FFXIII in FFXIII Versus za PS3.

GRAW2



Hvalabogu je Ubisoft z drugim Ghost Recon Advanced Warfighterjem za PC kljub nasprotnim napovedim ubral podoben pristop kot z enico. Razvija ga ločeno moštvo (švedski Grin) od osrednjega, ki skrbi za inačico za xbox 360, PS3 ter PSP, tako da bo manj akcijski od konzolastičnega ter kot tak samosvoja igra. Jep, tako kot je bilo z GRAW1. Pravzaprav bo nalašč za računala narejeno vse, od pristopa prek nivojev do velikega dela grafike ter zvoka, enaka kot v GRAW2 za xbox 360 naj bi bila praktično le zgodba.

Glavno vprašanje je kajpak, v kolikšni meri se bo nadaljevanje razlikovalo od izvirnika. Po eni strani se niso pojavile konkretne obljube o tem, da bodo pred izidom poskrbeli za uničenje vsaj resnejših, če že ne vseh hroščev (si na tako nezaslišanost sploh še drznemo upati?). Kot vemo, je bila žužkasta zalega eden glavnih razlogov, da je marsikdo zasovražil sicer zelo dobri prvenec. In, jasno, dokler zadeve ne preigraš, ne veš, kaj od napovedanega je resnica in kaj nateg. Po drugi strani pa je novosti kar nekaj. Mednje spada izboljšano poveljevanje sodrugom skozi ločena menija, recon in assault, ki bosta izbiram vdihnila ustrezno dozo napadalnosti oziroma obrambnosti. Napad skozi izbiro assault bo močnejši in bolj brezglav kot prej, napad skozi izbiro recon pa previdnejši, zakaj soldati bodo napredovali od kritja do kritja in bodo zato počasnejši. Upamo le, da so skodirali dobro umetno pamet, da ne bo zatikanja za sode in lastne vezalke. Nadalje kanijo biti karte dosti večje, kar bo dalo več svobode in strateških izbir, prav tako pa se bo treba še bolj zanašati na prikritost ter modro ukazovanje. Slednje bo izboljšano potom kamere cross-com 2.0, ki bo





omogočila pogled skozi čelado sotrpina. Nad tovariši sicer zopet ne bo moč prevzeti direktnega nadzora, tako da bomo dosti časa preždeli v ukazovalnem vmesniku na taktični karti. Vendar bomo zdaj mogli kako hitro zapoved izdati neposredno, ko bomo zrli skozi prelestne učke podrejenega. Oficir in gentleman za nove čase, juhej.

V navezi z izjavami o dodelanem večigralskem bojevanju med duhci in uporniki na številnih raznolikih kartah (onih z xboxa 360 plus novih za PC) je vse to obet, da bo Advanced Warfighter 2 na abakih taktično-strelska poslastica. Da nam je le spet ne zagreni kak govnač v smetanci!

Ubisoft za PC, junija

Colin McRae: DIRT



Codemasterje je po razočarajočem Colinovem reliju 3 ter dveh povprečnih nadaljevanjih srečala pamet in so si vzeli več časa za razmislek. Plod dveinpolletnega razvoja je šesto, nadgrajeno dirkanje s Colinovo blagovno znamko, ki že pelje proti štartni črti. Za razliko od prejšnjih delov, ki so povečini le grafično nadgrajevali predhodnika, gre tokrat za prevetreno zamisel in na novo zgrajen špil. Za poznavalce žanra je najbolje, da rečemo takole: kar je Toca Race Driver za cestne dirke, bo Dirt za pregajanje čez drn in strn. To pomeni, da igra ne bo več posvečena eni sami disciplini, torej WRCju (čeprav licence serija itak nikoli ni imela), marveč bo razredov nemalo. Poleg sodobnih, na štiri kolesa gnanih specialk, kot so impreza, micka in C4, ter kategorije super 2000 (punto grande, polo in slično) bo na voljo več prvenstev starostnikov iz različnih obdobij, od dobe stratosa prek delte S4 do integralke ter konkurentov. Prav tako bodo tu tovornjački za gonjo od Pariza do Dakarja, rallycross ter nekaj sort takih in drugačnih buggyjev iz znanih dirk na kalifornijskem polotoku Baja. S slednjimi zlasti cikajo na Američane, ki jim je (evropski) reli nepoznan, spričo česar so bili doslejšnji Colini čez Lužo sprejeti tako slabo kot Spice Girls. V igro bo zato vključen znameniti ameriški gorski brzinec Pikes Peak in čeprav niso avtorji tega ne potrdili, ne zanikali, bomo zaprmej lahko volanizirali Vatanenov 600-konjski peugeot 406 T16. Spiska vseh avtomobilov še ni, bo pa med njimi nekaj šele prihajajočih modelov, med ostalimi tudi od Colina dizajnirani hecnež R4.



Kar se hendlinga tiče, dileme ni. Lupljenje karoserije, frčanje odbijačev in razbijanje polosi bo sicer prisotno, toda izkušnja bo arkadno-zabavna, ne garaško-realistična kot v Richard Burns Rallyju. Kljub temu smo prepričani, da bodo založnikovi marketingarji izid pospremili z visokoletečimi krilaticami o nenadkriljivem realizmu z napredno stimulacijo malih možganov. Velja pa izpostaviti obljube o bolj 'osebni' karieri, torej nekaj podobnega Race Driverju. Štorije bržda ne bo, a že vmesne animacije so bolje kot pusti meniji. Drugi plusek je, da bo kar precej udejstvovanj nudilo neposredno borbo z nasprotniki, saj smo doslej – z izjemo enega modusa v dvojki – vedno vozili etape sami, na čas. To bo sedlo tako v enoigralskem kot v večigralskem načinu, saj sta trkanje in komolčarjenje vedno na mestu. Drugače bo multiplayer pri brzincih na čas omogočal prvenstva s stotimi sodelujočimi, najsi bo na PCju ali xboxovih in playstationovih servisih. Ravno dejstvo, da igro vzporedno razvijajo za tri najsodobnejše sisteme, pri čemer je to prvi Colin tako za xbox 360 kot za PS3, je dober obet za kakovost.





Codemasters, poleti za PC, PS3 in xbox 360

Nič več normandijskih vasic, juhej!

Založnikom so gore trupel druge svetovne vojne končno začele zaudarjati, zato seriji Battlefield sledijo v modernejše čase. Activison je tako potrdil šušljanja, da Infinity Ward gara na naslednjem delu serije Call of Duty, po kateri ne bomo hajkali nacijev, pač pa teroriste na Bližnjem vzhodu. Originalnost velikih imen nas res vedno znova pusti odprtih ust. Več ne razkrijejo, razen namigov, da jo bomo gledali na peceju, PS3 in xboxu 360, nemara že konec leta (svizec pa to). Prikolica, ki jo imate na ploščkovju, je luštkana.



Call of Duty 4: Modern Combat bo družbo na sodobnih bojiščih delala Operation Flashpoint 2, ki jo Codemasterji delajo na lastno pest. S češko Bohemio Interactive, avtorji enice, očitno niso našli skupnega jezika, in Bohemi so pred meseci izdali lastno neuradno nadaljevanje Armed Assault. OPF2 menda po malem nastaja že dve leti, in sicer v režiji doslej najobsežnejšega razvojnega oddelka znotraj Gospodarjev kode. Ideja je, da bi OPF2, gnan z njihovo tehnologijo Neon in naciljan nekam v naslednje leto, postavil nove mejnike v verodostojnosti ter gigantskosti simulacij sodobnega bojišča, tako v sahari kot v večigralstvu. Že slišimo fanatične privržence repetirati airsoftovske replike krepelc!



V delu: Race Driver One

Codemasters so za prihodnje leto napovedali novo visokoprofilno vseobsegajočo (pretežno) cestno dirkačino s poudarkom na turnih vagnih vseh sort (BTCC, DTM, V8 ...). Pri tem ne bo šlo le za nadgradnjo prejšnjega Dirkaškega voznika, marveč za tretjo evolucijo serije – prva stopnička sta bili Toci, druga trije Race Driverji, sedaj pa prihaja Eden oziroma Edini s čisto novim pristopom in grafičnim motorjem, taistim, ki bo poleti gnal Colinovo blato. Čeprav je založnik spisaril dve strani obvestila za javnost, razen vrste skrbno izbranih pridevnikov in samostalnikov ni povedal ničesar konkretnega. Veliko dirkališč, veliko prvenstev, super duper grafika, to je to. Radujmo se ob edini sliki, s katero so pospremili najavo.



Sveži tomclancyjevščini

Tom Clancy je seveda znan pisec političnih srhljivk, s čigar imenom je opremljenih dosti špilov. Med njimi kultna tiholaznica Splinter Cell, katere šesti del prihaja na PC in xbox 360. Tako je, nič playstationa 3 – razvijalci, Ubisoft Montreal, so celo prilili olja na plemenski ogenj, rekoč, da bi na Sonyjevi konzoli ne mogli uresničiti tistega, kar bodo na 360-ici. Pa gre mn3njalnik v luft. V nepredvideni potezi naj bi Conviction, kakor se bo špil imenoval, ne bil toliko skrivalniščina kot akcijada, saj bo senc in teme bore malo. Pravijo, da bo dosti več poudarka na tem, da bo Sam postal del množice. Hm, hm, poglej, le na kateri drugi Ubijev prihajajoči naslov to spomni? (Namig: habala!). Conviction bo bržda nared šele naslednje leto.



Druga uletavajoča igra s Clancyjevim imenom je End War. Kako natanko se bo igrala, ne vemo, dogajala pa naj bi se med tretjo svetovno vojno, leta 2015. Upamo, da ne bo takrat tudi izšla. Ubisoft Šanghaj se trka po prsih, da naj bi End War na novo definirala grafiko, fiziko in umetno pamet naslednje, to je trenutne generacije. Na njihovem mestu bi bili s takimi izjavami na moč previdni, kajti čeprav Kinezi še zdaleč niso nesposobni (Pandora Tomorrow, Double Agent), je uresničevanje tovrstnih obljub malodane nemogoče.



Manhunt 2

Jacka Thompsona zdaj meče božjast! Kot ultra defender vseh poštenih (beri: svetohlinskih), bogaboječih (beri: sebeboječih) ter katoliških (beri: nima zveze z vero, le s tistimi, ki gredo v nedeljo k maši zato, da obirajo sosede) ljudi ta čezlužni advokat že stoji na okopih, da bi preprečil izid nadnasilnega Manhunta 2. A Rockstarju za take bolnike dol visi, in prav je tako, saj imamo svobodo govora in izražanja, dijoporko. Na škatli bo rating 18, špila ne bo smel kupiti nihče spod tega leta in če kaka zakotna država, recimo, oh, kaj pa vemo, Slovenija, teh zapovedi ne bo spoštovala, je to njen problem. Bogvari, da izid preprečijo odvetniški jurišniki ali lovrošturm-trooperji, slepi za vse razen za svoje kvazimoralne impulze.

To bi bila verjetno škoda, saj je bil v nasprotju z laičnim prepričanjem Manhunt izredno dobro narejena igra z jasnim sporočilom. Tiholazna mehanika je sekala, z nezauzdano brutalnostjo, ki je k branjenju uboge dece – tej špil itak ni bil namenjen! – spodbodla Thompsona & kompanijo, pa je iskreno razgaljala vez med zabavo ter nasiljem, ki jo jemljemo za samoumevno. Dvojka, ki jo kujejo v novonastalem studiu Rockstar London, bo zgodbo peljala stran od morilskega resničnostnega šova in se osredotočila na ponesrečen eksperiment v raziskovalnem inštitutu. Kot tamkajšnji bolnik, ee, ujetnik se bomo lepega dne ovedli, truplo bolničarja nam bo zdrsnilo iz rok, okrog nas bodo odmevali kriki norosti in bolečine, nam pa ne bo jasno nič. Razen tega, da bo treba preživeti naskok tistih, ki nočejo, da bi Resnica ušla. Naš mišičasti glavni junak bo spomnil na Jamesa Earla Casha iz enice, a opremljen bo s štirimi vrstami orožja, od bližinskih, kot so peresa in brizge, do daljinskih v slogu Puške. Seveda bo moč barabine odstranjevati docela neusmiljeno, pri čemer bo igra zopet omogočila visok nivo inovativnosti, ko si bomo izmišljevali nove in nove načine pošiljanja grdavžev v onostranstvo. K temu bo pripomoglo dodelano skrivanje, saj bo moč določene luči razbiti in tako ustvariti sence, sovražnike pa zvabiti k določenim objektom (straniščne školjke, električne razdelilne postaje ...) ter jih nato brez milosti krepati. Pri tem bo vnovič treba mojstrovati mehaniko, ki povečuje možnost, da te odkrijejo, skladno s časom, ko imaš kanaljo v merku.



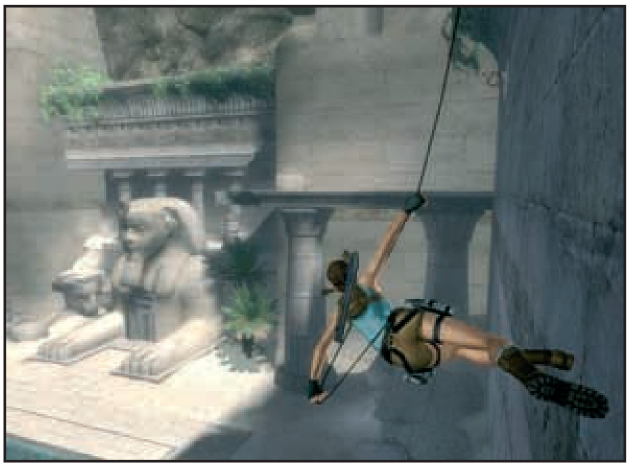




Očividno se bo Mahnunt 2 močno zgledoval po enici, katere receptu bo dodal par svojih elementov. Klasičen recept za sodobne igre, a dvojka si lahko kolena polomi drugod: če z novo štorijo in mankom psihopatskega Režiserja ne bo vredna ne vzdušja, ne sporočila izvirnika. Jack, kaj ko bi protestiral proti temu?

Rockstar za wii, PS2 in PSP, julija

Tomb Raider Anniversary



Oris krajše zgodovine, ki sledi, bi bil nemara bolj primeren za začetek opisa Tomb Raider Anniversary, novega dela iz slavne nanizanke. A vendarle. Davnega 1996., ko je LordFebo še opisal več kot dve dobri igri na leto, medtem ko je Sneti v cvetu mladosti po diskačih razbijal kozarce in lomil srca, je britanski Core Design javnost šokiral z akcijsko pustolovščino, kakršne svet še ni videl. Deloma zaradi prelomne 3D grafike, življenjske animacije in vrhunskega dizajna stopenj, kjer je na eni strani tehtnice čepelo živahno ugonabljanje raznolike živalske zalege, na drugi pa ploščadska telovadba ter reševanje miselnih zagonetk. A vse to bi širša javnost nemara spregledala, ako glavni junak ne bi bila Lara Croft. Ženska, šok. Samozavestna, dvojni šok. Oblinasta, slin. Medijski fenomen je bil rojen, igralci pa smo končno dobili prepoznavno glavno junakinjo, na katero smo lahko drkali brez bojazni, da bi se pod obleko skrivalo kaj, khm, neprijetnega. Rajt, Metroid in Samus?



Prav pionirski duh serije je tisto, kar bo skušal obuditi Anniversary. Špil blaznih novosti sicer ne kani prinesti, kajti kot namiguje ime, bo šlo za (delno prosto) obnovo enice. Zanjo bodo fantje iz Crystal Dynamic, ki so nanizanko z zelo dobrim Tomb Raider: Legend oteli skorajšnje smrti, uporabili izboljšano grafično srčiko iz slednjega. Ob pomoči Larinih sodobnih telovadnih spretnosti (skakalna palica, izstreljiva kljuka, ki bo omogočala tekanje po stenah ...) bomo obiskali vse lokacije iz prvenca: atlantsko piramido, z inteligentnejšimi mumijami in panterji postlan Egipt, Grčijo ter kakopak legendarno Izgubljeno dolino v Peruju, koder nas bo pričakal stari prijatelj tiranozaver. Svež bo Larin domek, ki ga je nadaljevanka uvedla s kasnejšimi deli, a tudi drugače bodo že itak večjim nivojem dodane alternativne steze ter nova področja. To naj bi pripomoglo k večji nelinearnosti in dolžini igre, ki naj bi spogledovala s petnajstimi urami.



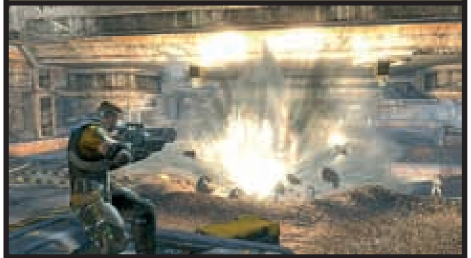


Resnici na ljubo je treba reči, da bo odštetje polnega cekina kljub nedvomnim izboljšavam in dodelavam za naključnega špilerja bržkone vseeno pod vprašajem. Drži pa, da bo igra lepo darilo predvsem za fetišistične oboževalce serije, ki se naslova upravičeno veselijo bolj kot kake poceni zbirateljske izdaje za deseto obletnico, ki bi vsebovala nedotaknjen original ter vsa doslej splovljena nadaljevanja. Lara (naj) živi!

Eidos za PC, PS2 in PSP, koncem maja

Lucasov Razpoka

Dolgo smo od Lucasov dobivali samo pogret licenčen pofl, zdaj pa tam, kot smo napovedali v članku Vrnitev jedijev v Jokerju 159, veje nov veter. Slednjega rezultat je med drugim napoved frišne tretjeosebne nažigačine, Fracture. V kibernetski, okoljsko kastrirani prihodnosti bomo leta 2161 stopili v škornje izvedenca za eksplozive, ki s svojimi orožji ne bo le pobijal sovragov, temveč bo na veliko preoblikoval teren. Tektonska granata bo delala luknje v tleh, vrtinčasta bo sesljala vse v vrtinec, drugotni strelski način bazuke pa bo vrtal predore. Letos igre bržda še ne bomo ugledali, 2008 pa že.



Jack Thompson fasal bumerang v betico

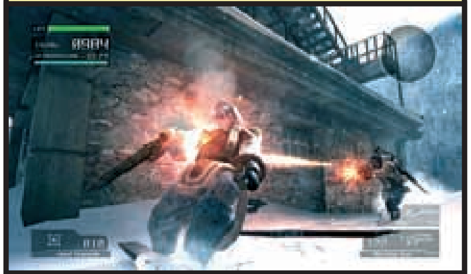
Po nedavnem tragičnem dogodku na univerzi Virginia Tech v ZDA, ko je osebnostno moteni Seung-Hui Cho postrelil dvaintrideset študentov in profesorjev, je bilo kar pričakovati ponovne obtožbe o vpletenosti iger v množične poboje. A klovn Jack Thompson je vseeno prekosil samega sebe, saj je igre obtožil, še preden je bila znana identiteta storilca! Lonček je pristavil še dr. Phil 'Oprah-me-imarada' McGraw, ki je vehementno zatrdil, da igre soustvarjajo nasilno klimo. No, ob preiskavi v storilčevih prostorih niso našli nobene videoigrice sploh. Niti Tetrisa. Le kje se je falot naučil pobijati, če ne v zlih računalniških simulatorjih?! Ne ne ne, to ni mogoče, ziher so kaj spregledali! No, tedaj so se tudi množični mediji, kot sta NBC in Washington Post, opogumili ter Thompsonu dali naravnost vedeti, da zapretiravano bluzi. Kot ponavadi.

-27343 exp za otročad na Daljnjem Vzhodu

Lani je pozornost vzbudila najava, da bo matična dežela rižojedih omejila igralni čas v masovnih nalinijskih igrah. Sedaj so jasne podrobnosti, kajti 15. aprila je v veljavo stopila kitajska državna uredba, po kateri morajo vsi tamkajšnji ponudniki storitev igranja mmorpgjev v svoje izdelke do 15. julija vgraditi programje, ki bo mlajše od osemnajst let oviralo pri izgubljanju dragocenega časa, katerega bi lahko bolje porabili v delovnih brigadah. Koda po treh urah začne postopno nižati stopnjo dobivanja izkušenj, po petih urah pa računalo na petnajst minut bljuva opozorila o nevarnosti za zdravje. No, ponudniki nad omenjenimi ukrepi niso pretirano zaskrbljeni, saj je od nekaj čez 30 milijonov kineskih igralcev nalinijščin mladoletnih le desetina. Bolj jih skrbi vsiljiv sistem identifikacije, s katerim bo otročad dokazovala starost. Ta lahko odvrne mnogo strank in bo nedvomno sveže pomagalo na poti do sistema nadzora, ki si ga želi vzpostaviti kitajska vlada. Zanimivo bo videti, kako bodo omejitve vpeljali v World of Warcraft, kjer se večina življenja hudiču itak proda na najvišji stopnji. Ko smo že pri WoW, EA je napovedal nakup 19 % deleža v kitajskem ponudniku The9. Hakeljc je v tem, da je The9 ponudnik WoWa na Kitajskem in se ravno sedaj ubada s prevajanjem dodatka The Burning Crusade. Če Blizzarda ne moreš premagati, mu pokupi posrednike, hihi.

Lost Planet prihaja na PC

Capcom je potrdil, da kani že junija na osebne računalnike dostaviti predelavo svoje tretjeosebne akcijske streljačine Lost Planet. Solidna zadevščina je v Jokerju 163 dobila oceno 79 in bo gotovo šla v slast vsakomur, ki na PCjih trpi žejo vsled pomanjkanja tovrstnih zadevščin. Lost Planet: Extreme Condition za PC naj bi podpiral DirectX 10, kar pa ne bo pogoj za poganjanje, in obdržal večigralstvo z xboxa 360. Super. Si drznemo upati še na Dead Rising (2)?



V kopačkah nad svet

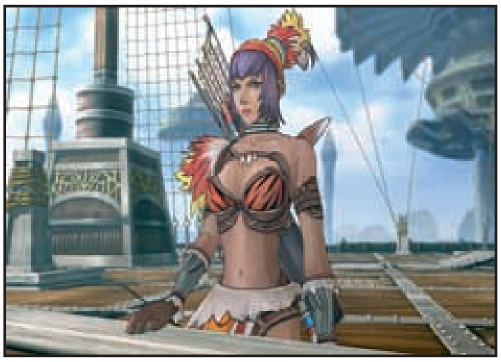
Po svetovnem uspehu Hattricka, spletne fuzbalske menedžerščine, o kateri smo širše pisali v Jokerju 150 (id na stranki 2121), in migraciji staroste Championship Manager na brezmejne zelenice interneta se tja zdaj seli tudi Football Manager. V FM Live bomo pot do osvojitve prestižnih pokalov in tekmovanj pričeli kot trener / menedžer izmišljene ekipe, dočim se bomo po sistemu, ki sliči tistemu z Ebaya, z ostalimi udeležencemi potegovati za resnične nogometaše. Podvojevanje le-teh so avtorji elegantno rešili z uvedbo različnih, med seboj ločenih 'svetov'. Ostale pritikline, recimo skrb za bilanco kluba, gradnja večjega stadiona in najemanje fizioterapevtov, se bodo v grobem podrejale standardom puščavniškega Football Managerja, le da bo vmesnik prirejen igranju proti osebkom iz kosti in kože. Nadalje to pomeni, da bomo nasprotnike iskali v čvekalnih sobanah in se na taktičnih zaslonih ob spremljanju srečanj po mili volji zmerjali. O tem, da hočejo avtorji zares ustvariti igro po željah in priporočilih zagrizenih pristašev (mimogrede, poseben sistem rangiranja naj bi hitro plezanje po lestvici omogočil tudi nedeljskim igralcem), priča zgodnja faza testiranja, ki naj bi se pričela prav enkrat okoli dneva, na katerega berete te vrstice. Brezplačno vstopnico za beto lahko z nekaj sreče pridobite na uradni strani igre *(www.footballmanagerlive.com).*

Šesti Naseljenci septembra

In to je to. Ne, saj ne. Uradna najava pravi, da bodo The Settlers: Rise of an Empire izšli septembra in da bomo ob klasičnem načinu igranja zdaj posebej skrbeli za babje naseljenke. Drugače rečeno, tiste, ki bodo godne za možitev, bomo malček po simovsko spečali z ustreznimi snubci, sami ali s pomočjo zabavljačev. Jokerjev, hehe. Obljubljajo še boljšo diplomacijo, vpliv štirih klimatskih področij in vremena, urejevalnik kart, večigralnost in izboljšano grafiko.



Rogue Galaxy



Nenapisano pravilo stvarstva je, da se morajo temeljna pravila žanrov vsake toliko spremeniti, sicer nastopi usoden dolgčas. No, Rogue Galaxy nemara ni znanitelj revolucije v zvrsti japonskega igranja vlog, vendar avtorji obljubljajo, da bosta njega zajetnost in vsesplošna odličnost tolikšni, da razlogov za jamranje s strani frpjske modernizacije žejnih ne bo sploh.



In res se igre z vidika bogatosti izdaje potrebneži s stare celine lahko veselimo, saj bo v PAL-verzijo vključene kup robe, ki je poševnooka publika decembra lani ni bila deležna. A o tem na koncu, najprej zaplet. (Znanstveno)fantastična pustolovščina z močnim prikusom Vojne zvezd se bo pričela na zapuščenem planetu, kjer se bodo pregovornemu mladeniču uresničile sanje, ko se bo pridružil bandi z vesoljsko ladjo opremljenih klatežev. V vlogi nadebudnega Jasterja (dasi bo sčasoma moč prijeti za vajeti katerega koli od likov, ki se bodo mladcu pridružili) bomo obiskali pet širnih planetov in zase ter za posadko plovila Dorgenark opravili kup nujnosti. Na seznamu bodo mnoge postranskosti, recimo kupovanje goriva in obnavljanje zapadlih potovalnih dokumentov, obilo bo mini iger, kjer naj bi carovala nekakšna izvedenka šaha z, um, žuželkami. Toda osrednja nit nas bo popeljala skozi bistvenejše, sila nevarnejše pustolovščine. Takrat bo treba poseči po orožju in tu bo Rogue Galaxy odstopil od starejših bratov v zvrsti, saj bo arkadno tepežkanje v slogu Kingdom Hearts (ročno zamahovanje in pariranje, skakanje, metanje sovragov ...) potekalo v realnem času in na istem zaslonu kot raziskovanje, le da bo moč akcijo v poljubnem trenutku zaustaviti. Če zaradi drugega ne, za skok v menije, koder bomo junake opremljali z razvitimi talenti in malodane neskončnim številom orožij in opreme. Oboje bomo celo sestavljali v lastni tovarni, če bomo le med pojanjem po vsemirju pridno vohali za načrti in sestavnimi deli. Vse to ob spremljavi vzdušne muzike in obrobljenega, risankastega grafičnega stila, s katerim se je Factor 5 že proslavil v Perfect Darku 2 in Dragon Questu VIII. Ameriško verzijo smo že preizkusili in se igra jako simpatično, čeprav so meniji malce nepraktični. Kakšna je igra kot celota, pa sporočimo v opisu.

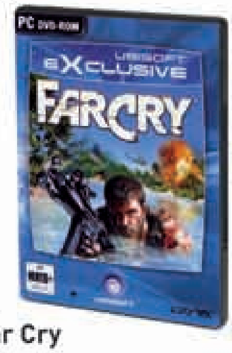


Bonusi evropske izdaje? Izboljšana grafika in animacije, dodaten planet (vodena Alistia), novi stranski kvesti, dodelani blodnjaki, predrugačen sistem izvajanja specialk, orožja, oprema in oblekice ... Dovolj. Morje in obala sta letos iz mode, zakaj poleti vas čaka križarjenje po galaksiji!

Sony za playstation 2, koncem junija



PC DVD-ROM



PC igra
Exclusive: Far Cry

15,99 € 3.832 SIT

FUJITSU COMPUTERS SIEMENS



Notesnik
FSC Amilo Pa1538
Procesor AMD Turion X2 TL52 1,6 GHz, pomnilnik 1 GB DDR2, trdi disk 160 GB sata, DL DVD±RW zapisovalnik, Crystal View LCD zaslon 15,4", ločljivost 1280x800, gr. kar. Nvidia GF 7400 128 MB do 512 MB TC tv-out, DVI-out, Wlan 54 Mbit, čitalec kartic. Windows Vista Home Premium. Garancija 2 leti.

999,00 € 239.400 SIT

PLAYSTATION 3



PS3 igra
F1 Championship Edition

59,99 € 14.376 SIT

FUJITSU COMPUTERS SIEMENS



Računalnik
FSC Scaleo Pa2512
Procesor AMD Athlon64 X2 4400+ 2,2 GHz, pomnilnik 1 GB DDR2, trdi disk 320 GB sata2, DL DVD±RW Lightscribe zapisovalnik, Nvidia GF 7500LE 256 MB tv-out, DVI-out, Čitalec kartic, Miška in tipkovnica. Garancija 2 leti.

659,00 € 157.923 SIT

PLAYSTATION 3



Igralna konzola
Sony Playstation 3
Kapaciteta trdega diska: 60 GB. Predvaja Blu-Ray, DVD in CD medije, reža za pomnilniške kartice (MS/SD/CF). Vgrajena mrežna kartica in brezžična mrežna povezava WiFi. Bluetooth 2.0, 4x USB 2.0 vhod. HDMI, AV in optični izhod.

599,00 € 143.544 SIT

BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI



Odin Sphere

Zanimivo, kako se vsake kvatre pojavi špil, ki ti – otopelemu od preigravanja enih in istih konceptov – povrne zaupanje v Ð industrijo. Tak je bil Shadow of the Colossus, naslednji, takisto na PS2, pa bi utegnil biti Odin Sphere. V osnovi bo šlo za akcijski frp, a tu se spisek običajnosti zaključi. Igrali ga bodemo na starošolski način hodi-v-levo-in-desno, kjer so japonski avtorji Vanillaware odbrcali 3D grafiko in se v celoti poslužili dražje 2D tehnike. In to kakšne! Naprej pade v uč artističen stil, ki izžareva veličastno fantazijsko vzdušje, liki se gibljejo in govorijo kot v pravljici, v ozadju pa se vrti veličastna glasba skladatelja Hitošija Sakimota. Odin Sphere čez Lužo izide že pozno pomladi, dočim o evropskem datumu, kakor tudi o ostalih naprednih elementih, še ni podatkov. Bolje za starocelinske založnike, da igre ne spregledajo. Mi je ne bomo.

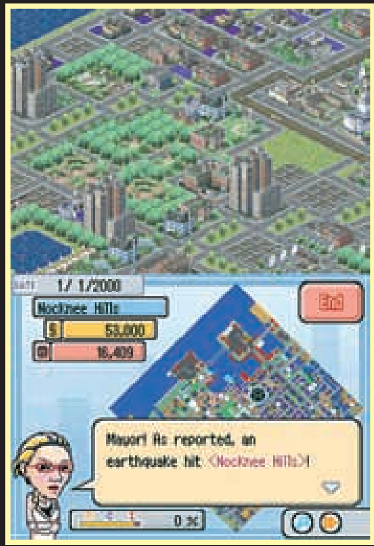
Atlus za playstation 2, spomladi

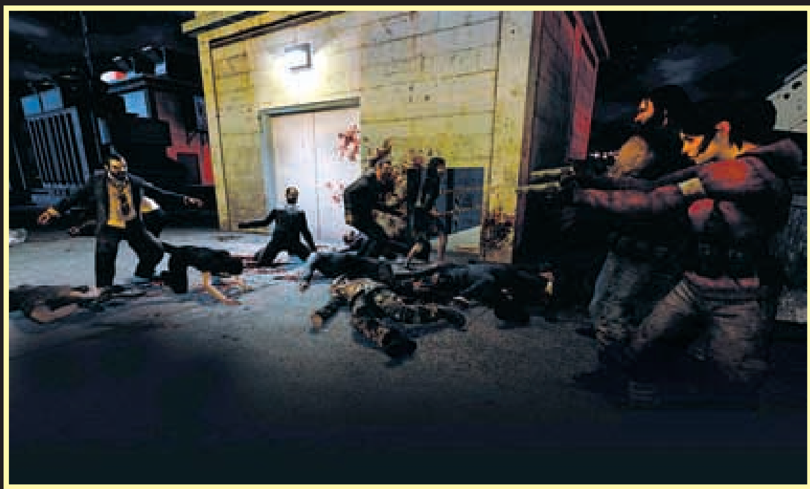


SimCity DS

Pripona 'DS' je sicer butasta; navsezadnje pri predelavah za konzole in PC ne piše 'Devil May Cry 3 PC' ali 'Call of Duty 2 PS2', ne? Ampak okej, taka je praksa. Na vsak način bo SimCity DS zanimiva igra, saj bo šlo za ohlapno predelavo znanega SimCityja 3000. V simulaciji gradnje mesta bo gornji zaslon zasedala 3D podoba metropole, spodaj pa bomo risali cone, skrbeli za ljudi in davke, rihtali prometno omrežje ... Vajo poznamo. Zaradi narave prenosne drkalice bo igranje manj svobodno, saj bo srce špila tvoril niz misij, kjer bo treba izpolnjevati določene cilje. Kljub temu pa ne dvomimo, da bo SimCity DS zanimiv za okorele stratege, ki nikoder ne morejo brez županskega fiksa. Zanimivo je EA igro najprej izdal na Japonskem in jo bo šele zdaj prinesel na Zahod.

Electronic Arts za DS, kmalu







Left 4 Dead

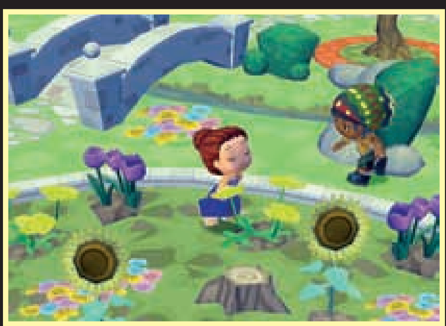
Studio Turtle Rock je Counter-Strikovcem dobro znan, saj so oni tisti, ki so dopremili Condition Zero ter nekaj spoštovanih kart za Source verzijo CSa. Tako ne bo presenečenje, če povemo, da Valvov projekt Left 4 Dead v mnogočem temelji na trudu Turtle Rocka. L4D bo edinstvena sodelovalna streljanka, ki veliko dolguje zombijaškim filmom, zlasti 28 Days Later, in preživetvenim grozljivščinam tipa Resident Evil. Štirje igralci se bodo pridružili vojaškemu čistilnemu moštvu, ki bo demoliralo zombaklje, štirje drugi ljudaki pa si bodo nadeli smrdljivo kožo četverice posebej močno razpadležev, ki bodo poveljevali manjšim, umetnopametnim zombijem (kakšno pamet, naravno ali umetno, ima kadaver, ne vemo). Vsak lik, tako človeški kot mrtvaški, bo imel svoje sposobnosti, tako da bo za uspeh treba sodelovati in se izpopolnjevati. Nej slabu!

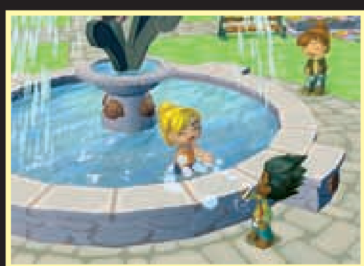
Valve za PC, letos

MySims

Mirno izdihnite tisti, ki z grozo pričakujete grafično polomljeno, dobrot oskubljeno verzijo Simčkov za wii in DS! Spremenjen je že sam videz, in sicer v super deformiranega animejskega. Nekateri bodo ob tem doživeli živčni zlom in dasi je ta originalnost v službi kravatarske želje po osvojitvi Japonske, v tako zakoličeni seriji sede. Prav tako bo nežno spremenjen smisel: treba bo obnoviti zapuščeno okolico (na DSu turistični otok, na wiiju razpadlo vas). V ta namen bodo Simčki trčili ob kup ciljev, ki pa ne bodo le opravilne narave. Fizičnega sestavljanja bo sicer veliko, saj bo ves svet narejen iz legastih gradnikov, ki jih bomo prijemali, jih potegovali in iz njih počeli tako mize kot ceste. Hkrati pa bo dosti pogovarjanja z neigralskimi liki skozi razvejana dialogna drevesa, pri čemer bo treba paziti na njihova čustvena stanja. Zaenkrat sta veliki neznanki povezava med wiijem in DSom ter nalinijska komponenta, ampak MySims je morda dejansko tisti korak naprej, ki ga The Sims potrebujejo, če se ne želijo zdruzniti sami vase.

Electronic Arts za wii in DS, jeseni






NAJBOLJŠA SIMULACIJA PODMORNICE VSEH ČASOV
SILENT HUNTER 4
WOLVES OF THE PACIFIC
298
Poveljujte ameriškim podmornicam Tambor, P-Class, S-Class, Salmon, Gato in Balao.
Lovite, skrivajte se in se bojujte v pomorskih bitkah epskih razsežnosti.
Inovativna izkušnja posadke: prislužite si nadgradnje in izkušnje in vodite evolucijo članov posadke.
Kooperativni in tekmovalni večigralski način. Združite moči z do 8 prijatelji prek interneta.
7+
www.pegi.info
DVD ROM
ŽE V PRODAJI
WWW.SILENTHUNTER4.COM
UBISOFT
©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Silent Hunter, Silent Hunter 4 Wolves of the Pacific, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Prodali sto milijonov ipodov



Jabolkarji so ponosno naznanili, da je v roke kupcev zašlo sto milijonov ipodov. Da se fensi igratorji prodajajo dobro, smo vedeli vsi, a številka je kljub temu impresivna, saj pomeni, da svojega poseduje že vsak petinšestdeseti Zemljan! Še zlasti navdušujoče je, da za tak uspeh niso potrebovali dolgo – prvi biserno beli brenkator je izšel vsega pet in pol let tega. Ob tem si ni težko predstavljati, zakaj ipodi veljajo za privzet standard digitalnih predvajalnikov, čemu zanje obratuje ogromen sekundarni trg dodatkovja in od kod izvirajo napovedi, da bo sedemdeset odstotkov ameriških avtomobilov letos imelo hiter priključek za ipod. Applu se ob vsem skupaj lahko le smeje, medtem ko konkurenca cepeta od zavisti. Vsi poskusi ogrozitve belega kralja so se izkazali za futilne, celo Microsoftov zune. A če sadjarji ne bodo upoštevali opozoril o počivanju na lovorikah in v prenove modelov pričeli vključevati še kaj drugega kot nove farbe ali malček večji zaslon, bo tudi njihova zvezda sčasoma zbledela.

Dell v laseh z Microsoftom

Še do nedavnega največji prodajalec računalnikov na svetu, Dell, se zadnje čase obnaša precej nepredvidljivo. Potem ko so svojemu dolgoletnemu partnerju Intelu v brk začeli uporabljati AMDjeve procesorje, so se z zadnjimi potezami zamerili še drugemu pomembnemu sodelavcu, Microsoftu. Billyjeve fante so najprej razjezili z odločitvijo, da bodo v svojih konfiguracijah še naprej ponujali Okna XP. Kot smo poročali, Malimehki od vseh fabrik računal zahteva, da kojci in brezpogojno preidejo na Visto, kar je razjezilo nemalo končnih kupcev. Na Dellovem uporabniškem portalu Ideastorm se jih je proti Razgledu izreklo več kot enajst tisoč, kar je bilo za velikana dovolj, da je XPje znova uvrstil med izbire pri predsestavljenih domačih strojčkih. Le nekaj dni zatem je sledil drugi hladen tuš. Dell je naznanil do pred kratkim nepredstavljivo novico – kupcem svojih pecejev in prenosnikov bodo začeli ponujati prednaložen Linux okusa Ubuntu! Ljubitelji pingvinov po vsem svetu so objavo pozdravili kot še eno veliko zmago Linuxa, medtem ko so Microsoftovci izbočili spodnje ustnice in HPju kojci ponudili boljše cene. Če nič drugega, Michaelu Dellu ne moremo očitati majhnih cojones.

Logijev brezžični džuboks

Mediacentri so mesec utrpeli hud udarec, kajti Logitech jim je s seksi gizmom squeezebox odvzel dobršen del prostora v dnevnih sobah. Tristo evrov draga naprava je večidel samostojen in neodvisen predvajalnik digitalne glasbe, podprt z domiselnim spletnim servisom. Ideja je preprosta – ljudem omogočiti shranjevanje glasbenih zbirk na internetu in dostopanje do njih od kjerkoli v stanovanju. Za prvi del skrbi plačljiva storitev MP3tunesMusic Locker, ki velja 40 $ letno, medtem ko stiskškatla drugo zagotavlja s sprejemnikom 802.11g, izjemno kakovostnim zvočnim pretvornikom DAC in poštenim naborom zvočniških priključkov. V polnem delovanju squeezebox tako omogoča od računala neodvisno predvajanje glasbe, sluhanje tisočeric internetnih radijskih postaj in spremljanje podcastov v kateremkoli sodobnem digitalnem formatu. Ako ne želite plačevati naročnine, lahko squeezebox še vedno ponucate kot sinhronizacijski most med dnevnosobnim sistemom hi-fi in ogromno knjižnico popevk na računalu.



● Polno skonfigurirana stiskškatla v sodobnem domu zavzame osrednje mesto muzikalično-zabavniške naprave.

Geforce 8800 ultra

Čeravno je že nekaj časa jasno, da AMDjeva prihajajoča družina kartic s čipi R600 ne bo vsebovala nabritega modela, ki bi lahko ogrozil prestol gesile 8800 GTX, se je Nvidia odločila preventivno izdati še hitrejšo inačico. Obudili so že nekoliko pozabljeni podimek ultra in izgotovili naravnost gromozansko beštijo, za katero zahtevajo, reci in piši, 700 evrov. In kaj dobite za protivrednost tretjega plejštacjona in solidne prostitutke? Končno oceno bomo kakopak podali, ko tiskanino v svoj brlog dobi Luni, a po specifikacijah sodeč 8800 ultra ni nič posebnega. Prej nasprotno – osnova ostaja sedaj že slabo leto staro jedro G80, ki so ga napram GTXu zgolj malenkost navili. Čipek tako namesto pri 576 MHz brzi s 612 meganihaji, dočim so enakih 768 MB pomnilnika pripravili do delovanja pri 2,16 GHz, kar je za 360 megahercev poskočnejše kot pri geteiksu. Vse drugo ostaja enako, vključno s širino pomnilniškega vodila in številom računskih enot. Ultra nekoliko ironično ne vsebuje niti izboljšav pri odkodiranju videa, ki so se znašle v 8500 in 8600. Beštija je izšla 15. maja.



● Videti je fenomenalen, a kaj, ko dotični kombo stane kot manjši avto.

Kamerici za PSP in playstation 3

Čeprav eyetoy s PS2 na playstationu 3 deluje čisto lepo (le novih iger še ni, ki bi jo podpirale), bo Sony poleti vseeno dal na trg očesček z imenom playstation eye, narejen nalašč za črno zvezdo. Ločljivost zenice naj bi ostala 640 x 480 pri šestdesetih sličicah na sekundo, zato pa naj bi reč omogočala dobro zajemanje v slabi svetlobi in naravnost na PS3jev trdi disk, vsebovala hud mikrofon (čeprav ji prav ta daje videz nečesa, kar je ušlo z alienske ladje) in zraven dostavila programje EyeCreate za dodajanje učinkov. Uradnega spiska iger še ni, bo pa med njimi gotovo razvpiti Eye of Judgment, ki namerava kamerico jeseni uporabiti za zaznavanje premikanje figur na fizični igralni plošči. Še nekaj. Eye of Judgment. Eyetoy. Playstation eye. EyeCreate. Sonyjev zen?
Kamerične nadgradnje pa bo deležna tudi mala ročna zamorklja. Trendi, frikovsko in kar je še takih hip izrazov imenovana go!cam, ki bo iz japonarskih logov v



● **Odslej bo lahko rulj nosil s sabo PSP in snemal amaterske videotke za forume o bestialnosti, doma pa imel ob PS3 tega elektronskega kazuarja.**

Evropo prišla 16. maja, bo stala 50 evrov ter bo nudila fotkanje fotk in videanje videov. Reč, ki jo boš zadegal na gornji del PSPja (od koder bo posledično letel mikrofonček za ono ponesrečeno pernato čudo od Talkmana), bo moč vrteti za 180 stopinj, notri bo mikrofon, zraven pa softver za urejanje izrezkov ter slik. Ta bo omogočal direktno pošiljanje lastnih umotvorov na net, tako da se lahko YouTube boji svežega navala Domačih sekretnih dogodivščin.
Mimogrede, PSP kanijo v Evropi ta mesec poceniti na 170 evrov in zraven lansirati osveženo serijo iger Platinum. Vanjo bodo prišteli Ridge Racer 2 (eh), Tekken: Dark Resurrection (vsak mora imeti svojega!), Killzone (solidno), Loco Roco (takisto solidno) ter MotoGP (tipična predelava).

Pomladanska posodobitev xboxovega Liva

Microsoft je 9. maja uporabnikom servisa Xbox Live po žici poslal novo softversko osvežitev s kupčkom novosti. Šušljalo se je, da bo apdejt uvedel regijsko zaščito avtorskih vsebin, kar naj bi prizadelo ljudi iz držav, kjer Live uradno ni na voljo, recimo v Sloveniji. V pričakovanju brisanja računov smo vsebino trdih diskov že hiteli arhivirati na stare kasete Marjana Smodeta, a izkazalo se je, da so bile bojazni odveč. Najbolj opazna pritiklina je vsaditev Messengerja v uporabniško lupino 360ice, kar pomeni, da vas bodo med pisanjem sedaj nadlegovali ne le kolegi z okensko različico čvekalnika, pač pa tudi iksboksaši. In obratno. S tem je povezan neposreden priklop na servis Games for Windows Live, ki bo štartal s Halom 2 za Visto (izide okrog 25. maja) in bo omogočil medsebojne spopade lastnikom iger za PC ter xbox 360. Za vnos teksta poskrbita navidezna ali USB-tipkovnica, dodali pa so že gonilnike za tipkalni dodatek ploščku (na sliki), ki uleti poleti. Veseliti se gre preurejene Tržnice, ki ždi na ločenem rezilu, grafičnega gumba za zagon špila, na katerem se izpiše ime naslova v pogonu, bolj kompletnega opozorila o osvojenem ačivmentu ter podpori kodekoma H.264 in MPEG-4 part 2. Izboljšali so tudi vmesnik za predvajanje multimedijskih vsebin. Nič pretresljivega, a solidno.





● **V sistemskih nastavitvah je zdaj moč izbrati pljuvanje širšega barvnega spektra po VGA-povezavi z zaslonom. Razlika je očitna!**

Tom se je dokončno prodal

Najslavnejša železninska stran na spletu, Tom's Hardware, bo kmalu zamenjala lastnika. Spletišče, ki ga je 1996. ustanovil Nemec Tom Pabst, se je v dobrem desetletju obstoja iz majhne gikovske publikacije o navijanju preobrazilo v globalno informacijsko mrežo. Pagetina tačas izhaja v dvanajstih jezikih in jo po grobih ocenah mesečno obišče okoli pet milijonov Zemljanov. Čeravno posel še ni sklenjen in vodilni možje Tomove železarne zavračajo komentarje, po internetu krožijo informacije o vsoti petnajstih do dvajsetih milijonov ameriških zelencev. Toliko naj bi bila pripravljena odšteti francoska korporacija BestofMedia Group, za kar bo dobila popolno lastništvo nad krovnim podjetjem strani, TG Publishing. Kako bo to vplivalo na usmeritev in vsebino spletišča ter predvsem na objektivno, ni znano. Ta tako ali tako nikoli ni bila najbolj bleščeča, saj so na objavljene teste redno letele pritožbe o naklonjenosti temu ali onemu podjetju.

Humanitarni notebook se je podražil

Iniciativi skupine OLPC (One Laptop Per Child) smo ves čas razvoja posvečali ogromno pozornosti. Če povzamemo: gre za projekt izgotovitve poceni prenosnika, namenjenega otrokom v razvijajočih se državah, ki drugače nikoli ne bi imeli dostopa do računalnika. Poglavitne prednosti OLPCja so robustnost, preprostost uporabe in kakopak cena. No, slednjo bi morali zapisati s preteklikom, kajti vodilni možje projekta so nič kaj pompozno in brez kakršnihkoli pojasnil najavili, da se je cena izdelka s predvidenih stotih ju es dolarjev povzpela na kar 175 njih. Zeleno čudo bo torej stalo skoraj dvakrat toliko, kot so vseskozi naznanjali, in to potem, ko so zanj prejeli blizu tri milijone prednaročil! Vidite, tako se na hrbtih uboge dece kujejo novci.



amd tunis 2007

Luni je v imenu JCTja spremljal štiridnevni novinarski dogodek v Tuniziji, kjer je AMD končno spregovoril o svojih načrtih za prihodnost. Obeta se marsikaj dobrega.

Najbrž ne bom nikogar presenetil, če povem, da AMDju zadnje leto ne gre najbolje. Minili so časi Intelovega prescotta, ko so črno-zeleni nesporno prevladovali na vrhovih hitrostnih lestvic in iz meseca v mesec pridobivali tržni delež na domala vseh področjih. Izid žrebičkov core 2 duo jih je zadel tja, kjer najbolj boli: Intelovi novinci so se izkazali za hitrejše, varčnejše in hladnejše. Modri velikan tega kakopak ni pozabil izkoristiti, saj je kojci pričel z neusmiljeno cenovno vojno, ki še bolj spodžira AMDjeve padajoče dobičke. Če k temu prištejemo še po mišljenju marsikaterega analitika časovno povsem neposrečen nakup ATIja in potrebo po izgradnji oziroma nadgradnji tovarn, bi moralo biti jasno, da kalifornijski čiparni tačas prede izjemno trda.

Vendar to ne pomeni, da se nameravajo vdati. Pridno namreč delajo na kopici razvojnih projektov, ki obetajo veliko. Grafični del podjetja je naposled končal razvoj serije čipov R600, ki so združljivi z DirectX 10. Več o njih preberite v ločenem testu radeona 2900 XT. Procesorski razdelek po drugi strani pridno razvija naslednjegeneracijsko jedro K10, ki se bo še pred koncem leta udejanilo v pravih štirijedrnikih. Prve informacije o njih so razkrili v Tunisu, kjer jih je imelo priložnost slišati okoli sto petdeset izbranih novinarjev z vsega sveta. Pod mizami in za rožnimi koriti sem se šunjal tudi jaz.



Brenkači so bili kul, takisto trebušne plesalke. A kljub temu smo se prisotni spraševali o posrečenosti izbrane lokacije.

Athlon je mrtev, naj živi phenom

Naslov podpoglavja ni neposrečena šala ali tiskarski škrat. Tako kot je Intel ob predstavitvi nove arhitekture opustil blagovno znamko pentium, se bo AMD v bližnji prihodnosti odpovedal athlonom. Njihovi procesorji za zahtevne uporabnike bodo odslej združeni pod nazivom phenom. Phenom X2 se bo reklo dvogjedrnim izpeljankam, dočim bodo phenomi X4 štirijedrni. V tem primeru pa ne gre za umetno spojitev dveh dvojeder kot pri Intelovih core 2 quad, še manj za nategunski 'igričarski' sistem z dvoprocesorsko matično ploščo quad FX. Phenomi X4 jedra združujejo pravoverno, torej tako, da lahko vsako neposredno komunicira s katerimkoli drugim. Čemu je to pomembno? Zato, ker je lahko medjedrno sporazumevanje zares učinkovito le, če ne poteka po zunanjem vodilu. Kakor hitro se mora procesor zanesti na zunanjo pomnilniško pipo, nastopi na desetine skritih upočasnitev in zakasnitev. V phenomih X4 so vsa jedrca neposredno povezana s tretjo generacijo nabritega vodila hypertransport, ki brzi pri urinem taktu sredice in ponuja do 24 GB/s prepustnosti. Za primerjavo: phenomov dvokanalni pomnilniški krmilnik DDR2 zmore vsega 10,7 GB/s. Povezani arhitekturi je prilagojen tudi predpomnilniški del. Vsako jedrce je oskrbljeno z lastnih 128 KB prvonivojske in 512 KB drugonivojske ultrashrambice, povrhu pa si vsa delijo dva do štiri megazloga tretjenivojske. Skupna količina predpomnilnika je sicer manjša kot pri Intelovih tekmecih, vendar narava arhitekture po navedbah AMDjevcev upravičí to razliko.

Nasploh phenomi niso le še ena izpeljanka prastare arhitekture K7, torej prvih athlonov. Pod pokrovom se skriva obilica izboljšav, ki naj jim bi omogočila enakopravno kosanje z družino core 2 in njih prihajajočimi nasledniki s kodnim imenom penryn. Na prvem mestu je korenita predelava enote za računanje s plavajočo vejico, ki je postala široka 128 bitov. Skupaj z novim naborom ukazov SSE ta izboljšava po trditvah inženirjev zagotavlja štirikrat hitrejše računanje v primerjavi z athloni X2. Za to, da bi bila ta silna moč pravilno izkoriščena, skrbita napreden 36-kosovni razpečevalnik in prevetrena enota za cevovodno predvidevanje. Rezultat? AMD navaja, da so phenomi v najboljšem primeru pri enakem taktu za 80 odstotkov hitrejši od athlonov X2 in da pri merjenju čiste računske moči s pomočjo zadnje različice SPECviewa presegajo core 2 za 40 do 50 procentov. Pogumne izjave, ki jih bomo nedvomno z veseljem preverili.

In preostalnik? Razveseljiv je podatek, da štirijedrni phenomi pri delovanju ne bodo požrli nič več energije kot današnji opteroni in athloni. Za to je zaslužna močno izboljšana varčevalna tehnologija PowerNow!, ki je zmožna neodvisno izklapljati neuporabljane dele vezja in prilagajati frekvenco vsakega posameznega jedra. AMDjevci so takisto ponosni na zmogljivo enoto za virtualizacijo. Čeravno se slednja doslej ni prijela niti med končnimi uporabniki, niti na področju strežnikov, ji AMD napoveduje svetlo prihodnost. Tonamenske izboljšave v phenomih omogočajo hitrejše izvajanje nalog v virtualiziranih okoljih, posebej tam, kjer prihaja do pogostih dostopov do pomnilnika.

Kakšne barve je prihodnost?

Phenomi se bodo sprva materializirali na strežniškem področju, in sicer nekje jeseni. Namizne inačice so napovedane za konec leta, a jih v večjem številu ne bomo videli pred 2008. Obetavno je, da bodo novinci z nadgradnjo BIOSa pasali v dosedanje platforme AM2. AMD je sicer pripravil novo podnožje AM2+, vendar bodo čipi z njim dobili le nekaj dodatnih mehanizmov za varčevanje z energijo. Če bodo phenomi skupaj z radeoni HD 2000 dovolj za rešitev AMDja, pa bomo še videli. Na grafičnem področju so v devetmesečnem zaostanku za Nvidio, dočim se Intel pripravlja na splavitev nove generacije arhitekture core. Kakršnekoli napovedi so posledično nadvse nehvaležne. Kljub temu pa AMDju iz srca želimo uspeh in vrnitev zdravja, saj se nam v nasprotnem primeru obetata nezrušljiva monopola Intela in Nvidie. Da bi bilo to slabo za vse, itak že veste.



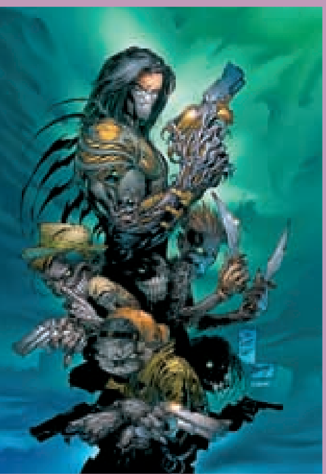
Igričarski trg je v zadnjem letu gravitiral k navezi Intel-Nvidia. AMD upa, da se bo tehtnica znova nagnila k njim.

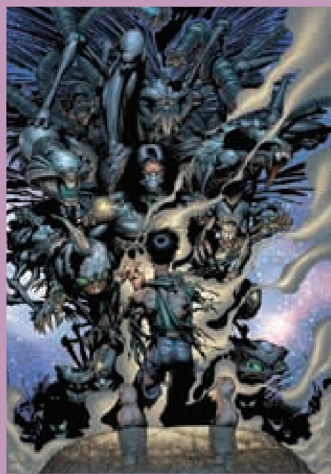


Izjemna hitrost
za vsak vogal
vašega doma!
Netgear
RangeMax™ NEXT
Naslednja generacija
brezžičnega omrežja
RangeMax™ NEXT
Gigabitni brezžični-N
usmerjevalnik
WNR854T
RangeMax™ NEXT
brezžični-N
usmerjevalnik
WNR834B
RangeMax™ MIMO
brezžični
usmerjevalnik
WPN824
RangeMax™ in
RangeMax™ NEXT
USB, PCI in PC Card
brezžični vmesniki
Rangemax MIMO PAKET
Brezžični usmerjevalnik WPN824,
Brezžični USB 2.0 vmesnik WPN111,
po posebni ceni: 99€ z DDV (redna cena 169€)
Akcija velja od 20. 5. 2007 do razprodaje zalog.
AKCIJA
99 €
Uvoznik in distributer DOMEX d.o.o.
Več informacij lahko dobite pri svojem NETGEAR partnerju:
ANNI d.o.o. | COMSHOP d.o.o., http://www.comshop.si | DOMINO SISTEMI d. o. o.
E-MISIJA d.o.o. | ENTER KRŠKO d.o.o. | GAMBIT TRADE
d.o.o. | HARVEY NORMAN TRADING d.o.o. | HESTIA PRO d.o.o.
| INFO RAČUNALNIŠKA HIŠA | JANUS TRADE, d.o.o.
| JE COMPUTERS s.p. | KOTAR d.o.o., http://www.kotar.si/ | MIXI FOTO VIDEO s.p.
| PARTNERS d.o.o. | RIBERA d.o.o., http://www.ribera.si/
ROLAN d.o.o. | RSH d.o.o., http://www.rsh.si/ | SAT - COM, http://www.satcom.si
TECH TRADE CENTER d.o.o., http://www.techtradecenter.si/ | TELEKOM Slovenije d.d., http://www.telekom.si/
TI, d.o.o. | Trgovina SPik, http://www.5pik.si/
NETGEAR®
Connect with Innovation.™

NI LUČI BREZ TEME

Iger po stripih je kot pošasti v omarah, vendar The Darkness obeta tako po razvojni kakovosti kot licenčni neščišavosti. Raztrgani in okrvavljeni Sneti poroča iz preddverja Pekla.




Jackie Estacado ni človek, s katerim bi šli židane volje na kavo. Razen če imate podobno kot on na grbi kup umorov za njujorško mafijsko familijo in če v srcu nosite Temo. Ta je v njem prisotna od najnežnejših dni, ko ga je gangsterski šef Paulie Francetti vzel iz sirotišnice in ga izuril za morilca po naročilu. Res je, da ima Jackie pametnejšo, nežnejšo plat, ki se ni vdala brutalizaciji. Meni, da je Paulie trapast v svoji krutosti in zapletanju z drogo ter pokvarjenimi policaji, in je zatreskan v prijateljico iz otroštva Jenny. Čisto, svetlo, nepokvarjeno Jenny – v svoje totalno nasprotje. Kaj pa drugega.

A Jackieja najbolj definira Tema. Ker ni butelj, se zaveda, da ga bo življenje, kakršnega od njega pričakuje 'striček' Paulie, pogubilo. Zato se skuša osvoboditi. Pavle nad tem ni navdušen in Jakcu točno na njegov enaindvajseti rojstni dan nastavi eksplozivno presenečenje. Ka-bum-tata. Mafijec pa ne ve, da v Jackieju počiva starodavna sila – Tema, Darkness. Slednja izvira iz časa, ko je svetloba vžgala mrzlo, črno vesolje, in je ena od temeljnih silnic v njem. Nikdo se ne spomni, kako je prišla k ljudem; morda jo je privlekla naša sposobnost uničevanja ali pa je začutila mrakobne, izkrivljene prostore, ki obstajajo v duši vsakogar. Prav tako ni znano, kdo je bil prvi obdarjen z njo. Ve se le, da prehaja z očeta na sina in da prvi v trenutku spočetja umre. Nato Tema v prenašalcu kot parazitsko bitje spi do njegovega 21. rojstnega dne.

Natanko to se zgodi Jackieju, ki je tako v okvirnem slogu Vrana pripravljen na krvavo maščevanje. Postavlja se le vprašanje: bo on nadzoroval Temo ali Tema njega?

Leščerbe žar

Kot mnogo iger in filmov The Darkness bazira na nizu stripov. Ta ni nikdar dosegel priljubljenosti megatonskih serij v stilu X-Men, vendar se s prodajo nad milijona kosov nima česa sramovati. (Nič čudnega, da licence niso odkupili le za špil, temveč še za veliko platno.) Štorija v stripu se zdi bolj kompleksna, saj se bolj ukvarja z odnosom med Jakcem, Jenny in mafijozi, vpeljuje dodatne like ter dogodke ponese v nevidene širjave. Temne moči tu Jackieju sprva pomagajo pri opravljanju njegovega 'poklica', mafija ima dva šefa, Paulieja in Frankieja, medtem ko se dogodki obrnejo tako, da capo di banda postane sam Jackie, ki širi posle in se pri tem spotika ob nove sovražnike ter dogodivščine. V igri za kaj takega ni prostora, saj bi pretirano raztegovanje razvodenelo izkušnjo. Zato bo pripoved osredotočena na štirikotnik Jackie – Paulie – Jenny – Tema.

Slog igranja kani biti znan slehernemu ljubitelju prvoosebnih nažigačin. Jackie bo haral širom New Yorka in ugonabljal vsakovrstne grdavže, zlasti gangsterske podrepnike. Ampak švedski razvijalci Starbreeze, ki so se proslavili z The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, kanijo recept popestriti. V osnovi naj bi The Darkness ne bil premočrten, trdno vpet med zgodbovne tračnice. Imeli naj bi krepko svobodo pri raziskovanju metropole, kjer se bo odvila večina igre, pripovedno kolo pa bomo vrteli tako z glavnimi kot številnimi stranskimi misijami. Po telefonu bomo sekirali ključne like, ki nam bodo skakali na pomoč, in na ključnih točkah sprožali sekvence, ki bodo odgrnile naslednjo tančico z zapleta ter nam odprle sveža področja. Podobno kot v Riddicku, le da naj bi vse skupaj teklo gladkeje.

Na Pobeg iz Mesarskega zaliva se naslanjajo tudi drugi elementi, kar je logično, če upoštevamo uspeh te igre in dejstvo, da je pogonski motor za The Darkness oni iz Chronicles, ki so ga dodobra obogatili. V srcu izkušnje bo razmerje med svetlobo in temo, ki je bilo ob Riddickovi sposobnosti videnja v mraku in potrebi po senčnem tiholazenju važno že prej. Moč Teme bo v osvetljenih predelih nična, v senčnih pa grozovita. Za začetek bo Jackie tam na pomoč klical nad dvajset vrst neprijetnih pomagavčkov, imenovanih darklingi (jep, temkoti!). Ti čekanasti, v skupinah delujoči impasti golumčiči bodo opravljali različne namene, od masakra nasprotnikov z golimi tacami ali orožji do zaslepljevalnih manevrov. Ko bo nepridiprav osredotočen na pošastke, se mu bo Jackie prikradel za hrbet in ga z enim od klasičnih krepel tipa šmajser ter revolver ali omejenim naborom masakratorskih potez vrste mano a mano spremenil v prekajeno šunko,

postrežno, 1 kg. Naslednje bo lansiranje zobatih lovk, ki bodo sovražnike trgale na kosce in bodo z vso svojo sluzasto dolžino rabile kot kamere za ogled naslednjih prostorov. Verzija njih bodo tentakli za formiranje ščita okrog Jakca in odmetavanje ovir s poti, kar pove, da bo igra oplemenitena s fizikalnim motorjem. Če to pomeni kake hude puzle, blondolasci s severa ne povedo. In še eno temačno moč bo vihtel Jackie: pred sabo bo ustvaril črno luknjo, ki bo vase posesala vse in tako učinkovito očistila področje. Koliko od tega bo uporabno v nalinijskem bojevalnem modusu, ni znano, obljubljajo pa, da bo tam moč igrati kot darkling.



Moč naj bi bilo zbrati dosti postranske robe (vsled korektnosti med njo ne bo čikov iz Riddicka) in si ogledati film Nosferatu. Mimogrede, ali drži, da imajo vampirji pivske vampe?

Na slikah je moč videti dosti Jackiejevih podrepnikov, darklingov. Koliko jih bo moč uporabljati naenkrat? Ali bodo skozi igranje postajali močnejši in ali je vsak malce samosvoj?

(Andersson) Med igranjem bo moč odkleniti dosti darklingov in jih priklicati na temačna področja. Vsak bo imel samosvoje sposobnosti: nekateri bodo bolj primerni za boj, drugi se bodo odlikovali s čim drugim.

Igra je očitno prežeta s temačnim smislom za humor. Je to neposreden vpliv stripa ali samoiniciativna poteza vas kot ustvarjalcev?

(Matthies) Malo obojega. Črn humor je v našem moštvu že kar udomačen.

Temine zov

Našteto je videti jako spektakularno, zlasti v gibanju – oglejte si prikolico na prejšnji natlačenki, ako si je še niste. Istotako voljno obiščite luštkano uradno pagino *www.2kgames.com/thedarkness*, ki se odlikuje s stripovsko flashasto zasnovo in vzdušno muziko. The Darkness je tako gotovo obetaven projekt, ki namerava z osredotočenostjo na zgodbo, izkoriščanjem temačnih moči in nastopom v vlogi utelešene groze malce drugače zamesiti plastični eksploziv, iz katerega je narejena večina prvoosebnih streljačin.

Seveda pa bo levji delež izkušnje sestojil iz konkretnosti, ki se bodo šele pokazale. Kako bodo čarobne moči uravnotežene z običajnimi strelskimi, bo izkušnja enostavno akcijsko lahka, taktično zapletenejša ali nekaj vmes, kako bodo na posameznih lokacijah zarisane ločnice med lučjo in mrakom, kar bo neposredno vplivalo na Jackiejeve opcije med bojevanjem, kako bo moč temo ustvarjati na lastno pest (klatenje žarnic, zapiranje oken?), kako bosta prepletena akcija in nelinearno lutanje … Vse to so nezanemarljiva vprašanja, na katera ne more odgovoriti noben propagandni material. Takisto je neznanka Jackiejev boj s peklenščkom, ki bo mahedral po njem. Od tega, kako bo predstavljeno nihanje med nadzorovanjem Teme in vdajanjem njej, zna biti odvisen zajeten del impresivnosti!

No, vse bo jasno koncem junija, ko The Darkness izide za playstation 3 in xbox 360. (Inačice za PC zaenkrat ne bo, vendar avtorji upajo, da bodo zanjo dobili odobritev nekaj mesecev po izidu konzolastične.) Za še več svetlobe v temi pa so tu Starbreezovci, ki odgovarjajo na pitalice skandinavskih igrarjev.

Ste bili navdušenci nad stripom, preden ste se odločili, da boste po njem naredili igro? Kako je sploh prišlo do tega projekta?

(Jerk Gustafsson, vodja dizajna stopenj) Kar po pravici bom povedal, da o The Darkness nismo vedeli kaj dosti, preden smo začeli delo na igri. Strip so nam predstavili založniki in takoj smo se zaljubili v njegovo temačno, pogumno in zlobno okolico. Kot bi se našla človeka, ki sta prava eden za drugega.

Temačne moči so eden najbolj obetajočih delov igre. So vzete naravnost iz stripa ali ste si jih morali izmišljevati sami? Se je bilo težko odločiti, katere moči boste obdržali, ne glede na njihov izvor?

(Jens Andersson, glavni oblikovalec) V bistvu je bilo iz stripov težko razumeti, kako Jackiejeve moči delujejo, tako da smo se pri njihovem dizajniranju pošteno oprli na to predlogo. S tega stališča smo skušali izdelati zbirko moči, ki bi dopolnjevala tradicionalno streljanje. Moči so ena od tistih stvari, ki jih bomo pilili do zadnjega trenutka pred odhodom igre na police, saj je težko predvideti, katera bo dobra in katera ne.

Igra je več kot očitno namenjena odraslim. Vas skrbi, da bi zaradi tega pri nekaterih naletela na slab sprejem?

(Jens Matthies, grafični vodja) Igro izdelujemo za odrasle in pričakujemo, da se bodo ti znali odločiti, ali je igra prava zanje ali ni. Predvsem pripovedujemo določeno vrsto zgodbe, ki zahteva svoj delež nasilja ter prostaških izrazov – enako kot mjuzikl zahteva svoj delež plesa, če si sposodim Tarantinovo misel.

Bojda bo v igri tudi ves film Nosferatu. To se sliši kot nora, ampak odlična zamisel … Kako ste prišli nanjo?

(Matthies) Nosferatu je podaljšek našega truda, da bi svet v igri naredili kar najbolj verjeten. Hec je v tem, da bodo lahko igralci na vsakem televizorju v igri preklapljali kanale, kot bi to počeli v resničnem življenju, in na enem od teh bodo predvajali Nosferatuja.

Pred kratkim ste objavili, da bodo glasove junakov posodili nadarjeni, čeprav ne ravno vobče znani posamezniki. Kako pomemben je kvaliteten govor za igre, kakršna je vaša?

(Matthies) Pomemben. S to igro skušamo narediti napredek v interaktivnem podajanju zgodb in kvaliteta podajalcev glasov je za to ključnega pomena. V ta vidik smo vložili dosti in zdi se mi, da nam z nekaj sreče lahko uspe.

Razkrili ste tudi fizične napade od blizu. Kako bodo ti vplivali na igranje?

(Andersson) Pravzaprav smo jih vdelali pozno v razvojnem ciklu. Ker je Jackie opremljen z dosti pokalicami, smo se odločili, da fizični boj ne bo zelo pomemben. Vseeno pa smo pogrešali nekaj napetih tovrstnih trenutkov iz Riddicka, zato smo ustvarili podoben sistem, le da smo ga bolj navezali na orožja. Vse skupaj izpade precej spektakularno in zabavno!



Vsebina bo primerna za odraslejše, kar bo zagotovila ustrezna oznaka na šatulji. Raztrganih teles, odžrtih frisev in krvavih preluknjanosti ne bo manjkalo, s tem, da bo vzdušje zlodjasto srhozljivo. Seveda bodo duševbrižniki takoj eksplodirali, češ, še ena igrica, ki kvari otročad! Toda ali taki debilčki sploh kdaj pomislijo, da igre že dolgo niso namenjene le deci? In da slikica '18 +' na škatli nekaj pomeni?!

Program: MAVRIČNA

Bytes: LordFebo

Bytes: Retro

Bytes: Sneti



Mavrica. Legendarni kalkulator, ki zaseda častno mesto v pomnilniku pravovernih igrarskih metuzalemov (torej onih, ki niso heretično malikovali komodorja). A tudi na lepih spominih se nabere prah in ponosni smo, da so prejšnjemesečni anali ob spectrumovi četrtstoletnici dodobra razpihali nostalgične memoare na računalništvo nekega drugega časa. Ne samo pri vas, dragi čitavci – pri nas takenako! Brskanje za informacijami, obujanje dozdevno pozabljenih izkušenj, prebiranje prastarih Mojih mikrov, pregledovanje izvirnih slikic iz iger in, nenazadnje, po ducat in več letih ponovno rokovanje s tazaresnim ZX-om so nam na oči privabili solze čiste sreče. Eden čez drugega smo jeli pripovedovati svoje spomine, ki so kar vreli iz nas. Prvega pač ne pozabiš nikoli ...

Aprilski članek se je bolj kot na osebno izkušnjo osredotočal na poslovno in strojno plat radirke. Tokrat pa se bomo mavrici poklonili skozi oči igričarja. Menimo, da so s tem povezani fakti, četudi patinasti, zanimivo branje tako za nekdanje lastnike kot za tiste, ki ste se takrat še pozibavali v fotrovi mošnji.

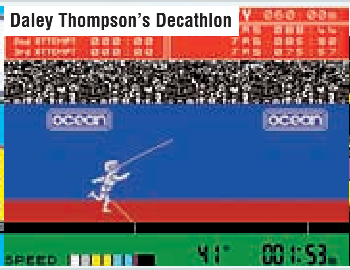
Igrice smo tedi igrali takole

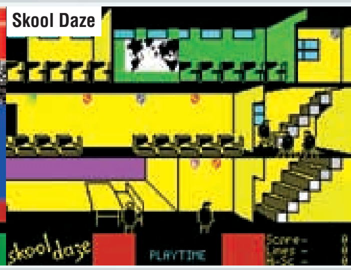
Šli smo recimo na boljši trg, ki je bil takrat v Ljubljani ob nedeljah na tržnici, in pri enem od mnogih tosortnih štantov, samooklicanih za tak ali drugačen 'Soft', s cekarjem nabavili kasete najnovejših 'kompilacij'. Če si bil z dilerjem domač, si mogel celo naročiti lasten izbor. Sprva je na 60-minutni trak šla točno dvanajsterica iger (trikrat lahko ugibate, koliko časa se je torej posamezna nalagala), kasneje pa so prišli špilčiči, ki so zasedli vso stran kasete, pri čemer si moral včitavati vsak nivo posebej. Nadalje smo softver naročali prek množice piratskih oglasov v revijah, sem in tja pa smo kako igro posneli z radia. Ja, naj se sliši še tako za lase privlečeno, Radio Študent je redno oddajal 'igre' in v časopisnem sporedu je celo pisalo, katera je na programu. Dal si kaseto v kasetnik in ob pravem času pritisnil tipko REC. Z nekaj sreče se je poblaznelo cviljenje, ki te je stalo bobničev, če si nanj naletel med iskanjem klasične glasbe, dovolj dobro preneslo na trak, da je zadeva delovala. In zavodi za zaščito avtorstva, boste rekli? Prosimo lepo, to so bili časi Jugoslavije, ki je imela bistveno večje težave od piratkov z igricami.

Spectrum je za razliko od komodorja deloval s katerimkoli kasetofonom. Ker se vodstvo familije ponavadi ni strinjalo z rabo dnevnesobnega hi-fija, smo imeli v ta namen kakšne bedne monozvočne kasetničke, katerih obvezna oprema sta bila doza alkohola in mini šraufciger. S prvim smo neumorno pucali bralno glavo, z vijačem pa smo jo finomehanično nastavljali. S tem so imeli sicer zaradi svojih programov za turbo nalaganje, ki so pomenili večjo občutljivost na čitanje podatkov, dosti več težav komodorjevci, a vseeno. Prav tako je morala biti pravilno nastavljena glasnost, sicer smo dobili znameniti, nadvse osovraženi 'Tape loading error'. Ko se je ta pripetil sedmič in je vsakič šlo v nič pet minut časa, je naš gnev podiral stanovanja, drevesa ter starše. Če je imel kasetnik časovni števec, smo si na seznam iger zapisali njihovo natančno lokacijo, drugače pa smo z alkoholcem zacah-




Spy vs. Spy


Daley Thompson's Decathlon


Skool Daze


Alchemist

ZAPUŠČINA



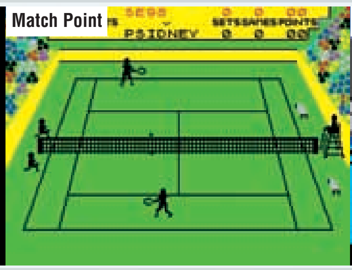


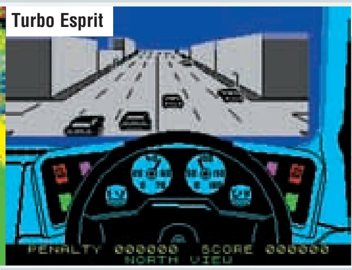
nali položaj traku na prozornem delu kasete za tri ali štiri vrednejše naslove. Preostanek je bil namreč bodisi šoder, bodisi igrovje, ki nas na prvi uč ni prepričalo, druge priložnosti pa mu sploh nismo dali. Razlog je bil preprost: navodil ni bilo nobenih in pri količkaj kompleksnejših izdelkih ti sploh ni bilo jasno, za kaj gre. Niti tipk nismo vedeli, zato smo sprva sistematično žokali knofe in si v zveščiče zapisovali njih namen. Iz tega izhaja način takratnega opisovanja iger v Mojem mikru: bolj kot za kritiško recenzijo je šlo za priročniške opiske z razlago nabora ukazov. Iskanje tipk je bil malodane nacionalni šport, le redki carji pa so imeli igralno palico. Ni bilo treba namreč dokupiti le nje, marveč tudi vmesnik, tako imenovani interface, recimo kempston ali protek. Zanimivost, da ne rečemo kar zaščitni znak radirke je bila odsotnost tipke za reset, zato je bilo treba izpuliti napajalni kabel in počakati nekaj sekund, da so se spraznili vsi kondenzatorji.
Mavrico smo na televizor priključili skozi antensko vtičnico. Kakšni AV-vhodi in napredni kabli neki! To hkrati pomeni, da smo morali najti njegov 'kanal'. Zvečine smo imeli črnobele 14-palčne ekrančke znamke Iskra ali Elektronika Niš, v izjemnih primerih, recimo ko so bili tastari zdoma, pa smo vso kramo privlekli v dnevno sobo, kjer smo napravico zadegali na barvni telefunken. Neopisljiv svet pisanih sladkosti nas je tedaj pričakal! Ukaz za branje igre s kasete je bil LOAD "", za kar smo pritisnili tipko J (spectrumov vmesnik je bil tako dovršen, da ukazov ni bilo treba tipkati črko za črko – blblblbl, C-64!), nato dvakrat symbol shift + P in na koncu enter. Temu je sledilo nekajminutno piskanje in cviljenje, ki je laičnemu poslušalcu zvenelo kot heavymetalsko britje zmrznjenega mačka s fleksarico. Zvoka ni bilo mogoče stišati, zato je znal biti precej zoprn, posebej če si se odločil za polnočne igralne seanse. Med nalaganjem oziroma takozvanim loadanjem se je praviloma postopno izrisala kaka huda grafika za domišljijsko predigro, da si še bolj šprical od pričakovanja.
Igre na spectrumu so bile precej zajebane. (Ali pa smo bili le mi mlajši in naši refleksni loki še niso bili zmožni prstnih ninđa-reakcij, s kakršnimi na svet priveka današnja mulčad?) Toda imeli smo metode, kako zaobiti težavnost. Skrivnih ukazov ni bilo, bil pa je v ta namen jako uporaben 'bazični' ukaz poke. Ta komanda na določen pomnilniški naslov zapiše določeno vrednost, pri čemer je v primeru goljufanja šlo za število življenj, municijo ali kar občo nesmrtnost. 'Pokete', kot smo jih klicali, smo pretežno prečitali v Mojem mikru, nekdanji bibliji vsega računalniškega.

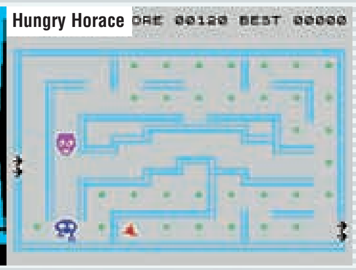
Mavrični Davidek

Moje spectrumašenje in s tem računalniško igranje nasploh se je pričelo s Penetratorjem, kopijo Konamijeve avtomatne uspešnice Scramble (letavščina z leve proti desni). Sledil mu je Alchemist, ki je sodil v tisti čas močno zastopano zvrst praarkadnih pustolovščin. Fora njih je bila, da si čez razne sovražnike in prepreke prišel s primitivnim reševanjem ugank ali s posedovanjem določenega predmeta, ki si ga dobil na drugem koncu karte. Spomnim se, da sem coprnika, ki se je po potrebi spremenil v orla, veliko popoldnevov sprehajal levo in desno, a dasiravno je imel špil vsega šestnajst sob s približno prav toliko ugankami in neprijateljskimi kreaturami, ga nisem nikoli končal. Najbrž sem bil preštorast. Vtisnil pa se mi je v spomin in ko sem zadnjič čisto po naključju odkril stran z slikami vseh lokacij in rešitvijo, se mi je prav milo storilo. Sem se celo poigraval z idejo, da bi namestil kak emulator in Alchemista na brzaka 'obrnil', vendar se še nisem odločil za ta korak. Moram priznati, da nisem retro igričar, zato se tudi nikoli nisem bavil z emulatorji starih sistemov. Preprosto imam rad originalne spomine na lepe reči in sem prepričan, da bi jih z zdajšnjo izkušnjo samo pokvaril. Pred kakimi desetimi leti sem iz čiste nostalgije privlekel na dan spectrum in naložil nekdaj meni zelo ljubi R-Type, a sem se le zgrozil nad razliko med dejanskostjo ter sliko, ki sem jo nosil v glavi. Zato se mi zdi bolje, da take stvari ostanejo v kronikah. Se pa ne bi branil kakega sodobnega R-Typa, saj so mi bile take strelske arkade, bodisi od leve na desno, bodisi od spodaj navzgor, vedno pri srcu, zlasti če si nenehno izboljševal orožja ter se soočal z res velikimi šefi.
Ker sem kasete z igrami kupoval dokaj redno, sem v kakih šestih letih ZXove aktualnosti pregledal res mnogo špilovja vseh sort. Nikakor ne bi mogel izbrati deseterice najboljših, saj se naslovov spominjam zelo naključno. Vem, da sem se navduševal nad pretepačinami. Znamenit je bil recimo Renegade, v katerem sem s pestmi in ketnami lomil skine, lezbače-možače ter mopediste, pa prvi Street Fighter in nenazadnje svilnato gladki Way of the Exploding Fist. Zelo v čislih sem tedaj imel arkadne avanturice firme Ultimate Play the Game (kasneje je iz nje izšla skupina Rare), kot so Alien X, Sabre Wulf, Atic Atac, Nightshade in Knight Lore. Med klasičnimi pustolovščinami je bila najbolj proslavljena The Hobbit. Ta je bil v Jugi celo tako priljubljen, da je re-


Batman - The Movie

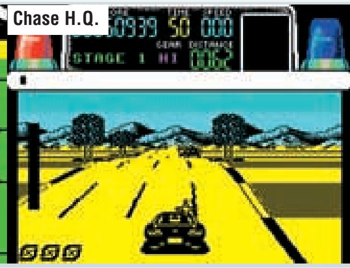

Match Point

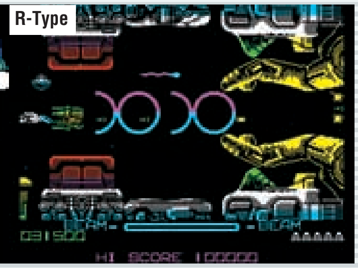

Turbo Esprit


Hungry Horace




International Matchday


Chase H.Q.


R-Type

šitev objavil Politikin zabavnik, v osemdesetih praktično edina jugoslovanska revija za mlade. Vseeno nisem nikoli prišel do Smauga (prevedene knjige takrat še ni bilo, kamoli Gospodarja), sem pa velikokrat napisal 'kill gandalf and thorin'. Kar je dalo podoben rezultat kot preklinjanje v Smrkcih. Dobro zapomnjen naslov je bila atletščina Daley Thompson's Decathlon, pri kateri si moral za čim boljši šprint ali zalet za skok oziroma met izmenično žokati dve tipki. Podrl sem sicer vse rekorde, s katerimi se je postavil opisovalec v Mojem mikru, a za ceno uničene tipkovnice. Še ena taka legenda, ki mi pride na misel, je Spy vs. Spy. Šlo je za odlično zamišljeno igrico, v kateri sta vranja vohuna – eden voden od igralca – po hiši vzporedno iskala določen predmet in eden drugemu nagajala z nastavljanjem raznoraznih pasti po vratih, predalih ter omarah.

Čeprav je bila na osembitnikih cela vrsta orenk iger vseh žanrov, sem rad špilal tudi lahkotne igrice, recimo Jumping Jack (tipček je moral skakati skozi odprtine v črtah), Tapper (hitroprstno serviranje piva), Pssst! (zatiranje rastlinskih škodljivcev), Frogger (vodenje žabona čez cesto), Horacijevo smučanje, High Noon (pištoljerjenje dveh kavbojcev), Cookie (predhodnik Cooking Mame) ...

Malega Matejčka mehurčki

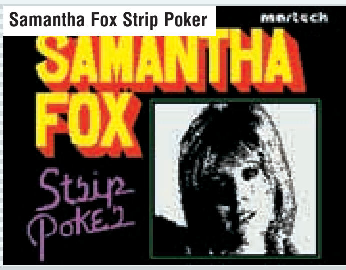
Ravno sem se vrnil domov iz male šole in uzrl tole: starejši brat je s fotrom gledal v črnobel TV, oba pa sta imela usta do ušes. Takoj sem vedel – prišla je nova piratska kaseta! Ob njeni vsebini mi še danes zaigra v srcu: Batman the Movie, C.A.B.A.L., Chase H.Q., Toobin'. To so bili časi, ko je licenčni špil prej pomenil odličnost kot pofl. Batman je recimo razpolagal z več potmi do konca, kar je bilo v tistem času linearnih akcijad in šparanja s pomnilnikom skoraj nepredstavljivo napredno. Šele v času emulatorjev sem spoznal, da sem v bistvu igral spokano verzijo, v kateri je bil Šišmož neumrljiv. Drugače bi prej zadel na lotu kot prišel do konca, kjer z batarangom z lestve helikopterja pahneš THE Jokerja v globino gothamskih ulic. To mi je kljub goljufijam uspel samo enkrat in takrat je bila idila popolna. Ah!

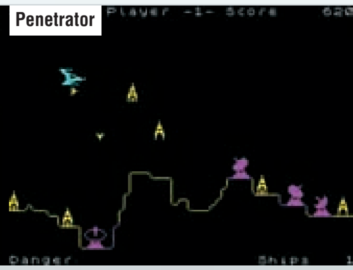
V nasprotju s Febom in Snetijem, ki bi jima zaradi enega križa več mogoče bolj pasal vzdevek Retro, sam (poleg nabiranja debele tolšče HDRI-4xAA-razvajenosti) še vedno krepko živim v osembitnem svetu. Resda nimam ZXa pod povštrom, toda emulator njega mnogokrat poženem in še pogosteje iz zvočnikov spuščam piskanje AY-čipa ter ostale glasbe žanra chiptune. Stoodstotno nasičene barve in pretepanje atributov dojemam kot svojevrsten slog, ne kot tehnično zastarelost. Zato čez kak svoj grafični demo z izjemnim zadovoljstvom vržem senčilnik pikslov za mavrični videz.



Poleg podoživljanja starih favoritov se v emuliranje spuščam odkrivat svetove, o katerih sem v začetku devetdesetih skozi branje opisov v Mojem mikru lahko le sanjal. Tai-Pan, The Great Escape, Eurorun, Back to Skool. Včasih me kak sveže odkrit naslov tako preseneti, da ob marsikateri današnji 'inovaciji' samo zavijam z očmi, saj sem jedro ideje, če ne še kaj več, videl v dve desetletji starih naslovih. Recimo v pustolovščini Redhawku, izdelku kultne hiše Melbourne House, s svojevrstnim stripovskim videzom, kjer si nastopal kot superjunak. V njej tekstovne ukaze pišeš sredi sveta, kjer se trgovine ponoči zaprejo, liki se znajo premikati po lokacijah in često naletiš na naključne dogodke. Namesto lova na pike razpolagaš s 'pick up everything' in moč je hitrostno potovati med lokacijami z 'get a taxi to' ter 'fly to'. Ne pa to blesavo večkratno čakanje, da se osebek blagovoli sprehoditi do roba zaslona ali da pol ure spet in spet potuje do sprožilnika misije v ogromni metropoli! Za letenje si se moral spremeniti iz človeške forme, nakar je bilo od tvojih dejanj odvisno, ali si obveljal za heroja ali zlikovca.

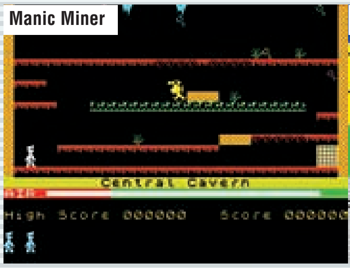
Dalje. Grand Theft Auto je moral za 3D perspektivo izza avtomobila čakati do tretjega dela, se pravi leta 2001. Turbo Esprit? Imel jo je leta 1986. Bil si sicer na drugi strani zakona, saj si moral taktično aretirati tolpo razpečevalcev mamil. Toda pristop je bil odprt, mesto živeče. Avtomobili so znali dati smerokaz in ustaviti na primernem pasu pri rdeči luči ali pred zebro, če jo je prečkal kak pešec. Kako je spectrumu uspelo poganjati tako detajlno dogajanje, mi še danes ni jasno. A koga briga, važno, da smo po zemljevidu lahko iskali pot, kako najhitreje pri-


Samantha Fox Strip Poker

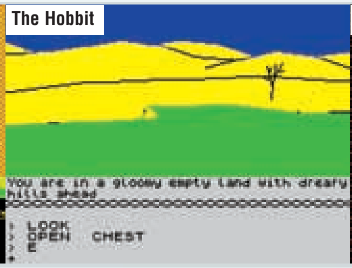

Penetrator


Renegade

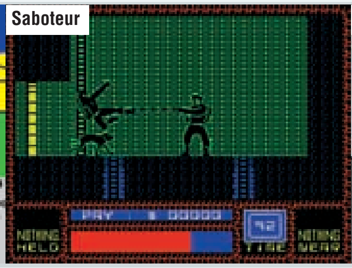

Sabre Wulf



Manic Miner



The Hobbit


Saboteur



Redhawk

ti do mafijcev. Nekoč bom narokodelil predelavo obeh iger, pa če potem takoj umrem!

Ko smo že pri tej frazi: Smrkci. Bili so časi, ko slovenski razvijalci iger niso imeli le besed polnih ust, kot jaz ravnokar. Če odštejemo nekaj zaguljenih ugank, je bil izdelek ekipe Xenon brezhiben. V hipu izrisane ilustracije na vsaki lokaciji, zemljevid brez nelogičnih povezav (kako lahko v Kontrabantu iz ene sobe prideš v drugo v smeri severa, nazaj pa vodi pot na zahod?), odlično izrabljena licenca (ki je bila v tistih časih skrbnega varovanja avtorskih pravic seveda zastonj) in našel si deželo, v katero si znova in znova šel zabijat žeblje v jez ter spuščat zavojčke Azraelu. Jaz to počnem še vedno, in zato sem Retro.



Sergejčka hi-men-štorija

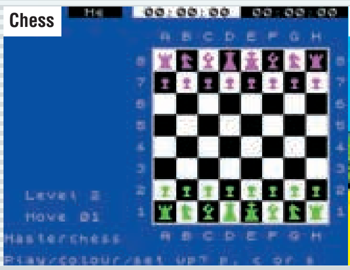
Se strinjam z Davidom, da so emulatorji (o katerih nameravamo zdaj pa res kmalu pisati) hudičev zos. Resda so logična pot za obuditev spominov in če si namestiš ZX Spin ali Spectaculator ter se odpraviš v kak internetni arhiv, recimo *www.worldofspectrum.org*, moreš dospeti do zaklada na koncu mavrice. Toda čas do številnih iger za spectrum ni bil prijazen in lepe predstave, ki spijo v možganih, se lahko raztreščijo v nebroj kosov. Hec je v tem, kje je tvoja osebna tolerančna meja. Meni se recimo kvarjenje spominov začne pri amigi in super nintendu, saj so mi igre za NES in atari 800 XL že preveč patetične, da bi jih zmogel prebaviti. Retro je pak drugačne baže tič.

Moji spomini na mavrico so kratkomalo preveč dragoceni, da bi si jih hotel kvariti. Spectrum je bil moj čarobni pobeg, omara, ki je vodila v Narnijo iz zoprne realnosti, sestavljene iz morečega rudarskega mesteca, odsotnosti fotra, zapitega deda in zdrah polnega vsakdanjika. Imeli smo vegasto bajturino, sod za kuhanje šnopsa, prašiče v kleti in namesto kopalnice sekret na štrbunk, kjer ti je teta Zima tako simpatično stisnila prašnike, da si se usral v rekordnem času. (To še zdaj obvladam.) No, tisto, kar so odškrnile knjige, stripi in italijanske risanke, so odpahnile igre na spektrumu. Računalniček sem dobil na neumorno teženje po tistem, ko sem ga ugledal pri kolegu od kolega. Še vedno neugodno nazorno pomnim vonj po plesnivem dnevnosobnem tepihu in starih bukvah, ki so uokvirjale Iskrin teve. Pubec, kaka tri leta starejši od mene, dvanajstletnega ksindla, je nanj povezal črn plastični polpet, štirikrat udaril po tipkah in cvil-cviiil naložil odbijanje žogice v zid – aha, Thru the Wall – z demo kasete. Dijo bono duše u wiceh! S patetičnih ročnih fliperčkov, ki smo jih nabavljali v Italiji, je bil to tak kvantni preskok, kot bi se en trenutek fural v žlikrofu na kolesih, v naslednjem pa sedel v diablu. Morda sem le-temu tisti čas za vekomaj prodal dušo. A če sem mu jo res, je biti pekel hudo zabaven plac ...

Iz množice špilov, ki sem jih neutolažljivo presnemoval od povsod, je težko izbrati posvečene bisere. Gotovo je svetla zvezda Saboteur, primitiven Splinter Cell, kjer si v pogledu od strani kot osamljen nindža plosčadaril, tepežkal & raziskoval sovražni kompleks. Sošolec mi je rekel, da je Impossible Mission boljši, zato sem ga ponoči obiskal in se še zdaj boji teme. Ko smo že pri šoli, je tu legenda Skool Daze, kjer sem kot pobalin ure in ure skušal pofočkati vse znake na zidovih. Ne glede na domače naloge sem cele popoldneve visel pri prijatelju, s katerim sva nažigala top-down dirkačino Spy Hunter in med bedastimi opazkami bolščala v Samantha Fox Strip Poker. Seveda trapca nisva imela pojma, kako se zadeva igra, ampak Samantha je bila Samantha, četudi izrisana iz kvadratkov! Manic Minerja in Jet Set Willyja nisem nikoli končal in me, roko na srce, nista vzburjala. Takisto me, heretika, nista ganili kultnici Knight Lore in Hobit, niti slovenski Kontrabant. Raje sem šopal Rainbow Islands, Ikari Warrios, Match Point in Elite, na veliko pretipkaval listinge iz Mirko tipka na radirko (čeprav sem bil sprva tako glup, da jih nisem znal posneti, in sem jih vpisoval vedno znova) ter pred televizorjem preždel toliko časa, da se mi je enkrat napajalnik od pregretosti stopil in naredil še luknjo v linolej pod sabo. Aja, pa Crystal Castles je bil moj prvi opis za MM. Apn igra, apn opis, ampak hej, iz malega raste veliko.

Zame je spectrum s svojimi nepozabnimi igrami, ki imajo v moji glavi tako dobro grafiko in zvok kot Gears of War, neodtrgljiv del mladosti v Jugoslaviji, poravnan s Titom, zajčki v Cik-caku, viki kremo in Kvizkoteko. Oni, ki ste odraščali v podobnem času, imate svoje spomine te vrste, magari na C-64, in roko vam stiskam ter hvala Bogu vreščim, da je tako. Elektronska zabava je bila pač njega dni nekaj posebnega, neprimerljivega z vsem ostalim, zato so ti vtisi tako močni. Le upam, da so igre za vas mlajše, ki to berete, prav tako nekaj edinstvenega in da se jih boste čez toliko let spominjali z enakim žarom kot mi v tem članku. Čeprav ob današnji količini pobegov iz realnosti v to malce dvomim.

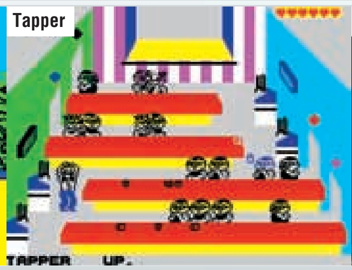




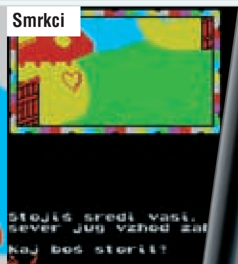
Chess



The Way of the Exploding Fist



Tapper


Smrkci

Volčja skala

Quattro razišče, kako se je pred poldrugim desetletjem rojeval nov rod računalniških iger. Kje ste bili, ko smo okrog nosili disketo z napisom WOLF3D?



Pisalo se je leto 1992. In bil je maj. Sončni žarki so božali bohotno zelenje, ki ni imelo najmanjšega pojma, da bosta igričarsko sceno stresla velepomembna dogodka. Prvi je, jasno, izid premierne številke Jokerja. Drugi, skoraj tako pomemben, pa je dospetje majhne igre, ki je postala legenda: Wolfensteina 3-D. Za koliko špilov lahko rečete, da so tako temeljito spremenili prizorišče in uvedli žanr, ki še vedno prevladuje na abakih?

Spočetje

Kal zgodbe o Wolfensteinu se začne septembra 1990, ko je mlad fante z imenom John Carmack nekaj odkril. Z Johnom Romerom, Adrianom Carmackom in Lanom Roathom je John tedaj delal pri firmi Softdisk na projektu Gamer's Edge, dvomesečni disketi z izvirnimi igrami. Modeli so se trudili narediti nekaj samosvojega: disketo z enim samim, velikim špilom povsem lastne produkcije, ki bi nujno vseboval gladko premikanje zaslona v levo in desno. Tarča je bil Super Mario 3, orjaški Mijamotov hit za konzolo NES, in neke jesenske noči jim je uspelo. Carmack in Hall sta zvijačno skopirala prvi nivo iz Maria 3 za nintendo entertainment system na pece, le da sta namesto brkatega vodovodarja noter zadegala Romerovega junaka, Dangerous Dava. Špil sta poimenovala Dangerous Dave in Copyright Infringement, a bolj važno od hecnega imena je bilo, da se je gruča dobro zavedala, kaj ima v rokah. Umotvor so najprej poskusili prodati Nintendu, ki jih je grobo odslovil. Toda posluh zanje je dobila založniška hiša Apogee ...



Super Mario, porečete? Nak, Nevarni Dave. Tudi John Carmack je njega dni kršil avtorske pravice :).

Apogee je bil na takratnem računalniškem trgu dodobra zasidran, predvsem zaradi politike izdajanja preizkusnih različic tako programja kot iger in opiranja na elektronske oglasne deske. Jap, internet takrat za normalna rulja ne sploh. No, ena od Apogeejevih kokoši, ki so nesle zlata jajca, je postala omenjena četverica Carmack + Romero + Hall + še en Carmack, ki je delala pri Softdisku. Apogeejev šef Scott Miller, ki zdaj vodi 3D Realms in fura znani blog *www.gamematters.com*, je videl eno zgodnjih Romerovih iger in hotel, da s svojimi kompanjoni piše igre zanj. Johnu je poslal kup mailov in se skrival za lažnimi imeni, da šefi pri Softdisku ne bi pogruntali, kako snubi njihove programerje. In snubil jih je uspešno, saj so bodoči Idjevci med delom za Softdisk kar na službenih računalih napisali ploščadno arkado Commander Keen (mimogrede, Keen je vnuk BJ Blazkowitza, glavnega junaka Wolfensteina). Softdiskov diretore Al Vekovius je to opazil, a sprejel racionalno odločitev: naj fantje ustanovijo svoje podjetje, hkrati pa se zavežejo Softdisku dostaviti eno igro vsaka dva meseca v naslednjem letu. Februarja 1991 je bil spočet Id Software. (Za več zgodovine te tvrdke in podrobnejši opis omenjenih dogodkov preberite kultni članek Skozi pekel do pogube v Jokerju 134 ali na stranki pod id 910).

Apogee je tistega leta založil celo vrsto Commanderjev Keenov, Nevarnih Davov in Roverjevih reševanj, Softdisk pa je vse te špile dobil v distribucijo. Denar je pritekal, toda John Carmack je vedel, da ne bodo mogli večno živeti od ploščadaric. Zato se je lotil drugega projekta: tridimenzionalnosti. Aprila 1991 je tako nastal Hovertank 3D, prva brzinska akcijska prvoosebna streljanka za osebni računalnik. Približno ob istem času je Origin pokazal tehnični demo prve Ultime Underworld. Ta se je od Hovertanka razlikoval



Id ni imun na reciklažo. Zdaj veste, odkod prihajajo Doomovi rožnati bikci – iz Catacomba 3D!

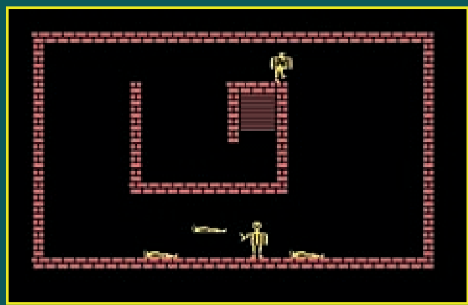
po ultra pomembnosti: ploskve so bile pokrite s teksturami namesto z enobarvnimi flehami! Toda zadeva je tekla svinjsko počasi in John je razglasil, da lahko napravi dosti hitrejši motor, ki bo vseeno sposoben skoraj vsega, kar so videli. Da mu bo uspelo, ni šlo dvomiti – a kaj s to kodo narediti? Novembra, po mesecih piljenja, so izdali Catacomb 3D, v katerem je igralec šibal skozi labirint in iz roke, ki je bila izrisana sredi spodnje strani, izstreljeval ognjene krogle.
Tako Hovertank kot Catacomb sta bili zaradi gladkega 3D premikanja revolucionarni. Vendar jima je manjkala iskrica, ki bi zanetila požar masovne prodaje. Da so jo našli, ni trajalo dolgo.



Keen – prva gladko pomikajoča se ploščada na pisiju. Bila je temu primerno popularna.

Popolni sovražniki

Scott ni človek, ki bi bil pripravljen čakati dolgo (hm, kje je ta njegova neučakanost pri Duku?), zato je oris projekta zahteval takoj in se ponudil za tvorno sodelovanje. No, predlogi, ki so padali, so bili med butastimi in popolnoma smešnimi. Malo je manjkalo, da bi se igra na predlog Toma Halla imenoval Green and Pissed, v njej pa bi kot zelen možic tamanili druge male zelene. Naposled sta Johna staknila glavi in našla igro, ki sta jo nažigala kot mulca: Castle Wolfenstein! V tem Applovem biseru iz leta 1981 si igral zavezniškega vohuna, ki se je prebijal z gradu, polnega nacistov – vendar ne z radostnim trošenjem svinca, ampak predvsem s taktičnim skrivanjem. Takoj sta kontaktirala avtorja igre, legendarnega Silasa Warnerja (več kot dva metra, 160 kil, med drugim je spisal helikopterščino Gunship in podmorniščino Silent Service) ter ga prosila za dovoljenje, da povzameta njegov naslov. Silas je privolil. Hvala Bogu, drugače bi se špil verjetno imenoval Luger Me Now ali celo Castle Hasselhoff. Resno, to je bila ena od zamisli.



Naj vas smešno bebav videz ne zavede. Izvirni Wolfenstein je bil hudo resna skrivalnica.

Ne glede na vse bi bil uspeh Wolfija vprašljiv, če ne bi Warnerjeva 'licenca' rodila primernega nasprotnika. Če vprašate kateregakoli razvijalca iger, kdo je najpopolnejši sovražnik, bo brez pomisleka dejal, da nacist. Zakaj? Idealen sovrag mora izpolnjevati dosti pogojev. Biti mora grd in zbujati stud. Biti mora nevaren. Najbolje je, da je tujec. Izredno inteligenten. Njegova politika se mora totalno razlikovati od tvoje lastne, do te mere, da ga moreš zaradi tega sovražiti. In, nazadnje, nekje mora biti ranljiv; težko, a vendarle. Glej glej, prav vse našteto velja za musli ..., pardon, naciste. Se opravičujem za spodrsljaj, ampak se vam ne zdi, da drugo skupino ljudi danes demonizirajo na zelo podoben način? Zamislite se. No, nazaj k nacijem. Ti imajo še eno grozljivo lastnost: resnično so obstajali in dokazano počeli grozodejstva. Tako nihče ne pomisli, da je na drugi strani človek, ko stisne petelina. Ni iz trte izvit rek, da bi si morali naciste izmisliti, če ne bi obstajali ...



Tale zalega je tvorila Id Software tam okoli nastanka Dooma. Pri Wolfensteinu Kevina še ni bilo, pa so ga spisali v pol leta. Slišite, 3D Realms?



Soba. Nacist. Pištola. Teci. Streljaj. Ponovi od začetka. Zasnova morda ni nič posebnega, toda izvedba je bila pred petnajstimi leti nekaj nezaslišanega. No, Idjevci tudi danes bolj stavijo na ta vidik ...

Idjeva peterica (pritegnili so še skladatelja Bobbyja Princa) je delo najprej zastavila zvesto izvirniku. Delali so skrivalnico, vključno z vlečenjem trupel, postavanjem za vogali, vlamljanjem vrat in odklepanjem skrinj z zakladi. Ustvarjalna mrzlica jih je zgrabila kot še nikoli. Potem pa sta Johna, kljub rahlemu nestrinjanju Toma Halla, potegnila odločilno potezo: zvezda igre bo njen trirazsežni srček. Podporo grafičnim karticam EGA so tako zavrgli že po mesecu dni. 256-barvna paleta je bila preveč privlačna – še kri, ki je morala brizgati v potokih, je v VGA bolj rdeča! Zatorej so, da bi izpostavili grafiko, korenito zarezali v dizajn. Proč s skrivanjem, proč s taktiko, dajmo igralcu kup streliva in mu omogočimo akcijski sprehod od začetka do konca stopnje! Kako pobrati orožje, naboje, zaklade, prvo pomoč? Sprehodi se čeznje! Gumb za odpiranje vrat je preživel. Ni pa obstalo četrto orožje, eksploziv C-4.



Po borih petih mesecih razvoja so Wolfa pripeljali v fazo bete, kar je bil celo za tiste čase nesluten dosežek. Petega maja 1992 so splovili prvo preizkusno epizodo, Escape from Wolfenstein, ki je prinesla deset stopenj in je šla natanko na eno disketo. Niso se ukvarjali z oglaševanjem, pač pa so obvestilo in igro nabili na elektronske oglasne deske. Naval je bil neverjeten, med drugim je klecnil vsaj en univerzitetni strežnik, in Wolfenstein 3D je v trenutku postal fenomen. Id je igro sicer prostovoljno označil s PG-13, a tako nazornega klanja, podkrepljenega z digitaliziranimi zvokovnimi ukazi in kriki, v špilih dotlej ni bilo. Esesovski smrtni "Mein Leben!" je postal meme še pred dobo svetovnega spleta in osebno ne morem pozabiti zlobnega nasmeha, ko sem ga slišal iz vsake druge študentske sobe na Gerbičevi.

A če pomislimo, je bila priljubljenost logična. Še nikoli do takrat se ni igralec tako potopil v navidezni svet, ki bi okoli njega na spodobnem računalu brzel tako svilnato gladko in peklensko hitro. BJ Blazkowitz je bil pozabljen – ti, igralec, si bil tisti, ki je bežal iz grajske ječe. Ti, igralec, si bil tisti, ki je tamanil nacistično zalego. Brez avta, letala ali drugega stroja, ki smo jih tedaj že vodili iz prve osebe. Z lastno pokalico, iz svojih oči, ne v tedaj običajnem pogledu s strani. John Romero: "Pri Wolfu je bila krvava šokantnost le polovica formule za uspeh. Bistvo privlačnosti je tičalo v čistem adrenalinu, ko si pri sedemdesetih sličicah na sekundo divjal po hodniku in kosil naciste." Igralci smo prvič zares padli not, in ne glede na to, da smo kasneje v Doomu še bolj, navdušenje nad 3D masakrom izvira iz Wolfensteina.

Hkrati je pri Volčji skali moč pokazal model preizkusnega programja. Danes, ko imamo polne riti demo različic komercialnih uspešnic, smo kar malo pozabili, kaj je bilo bistvo sharewara. Preizkusne igre so morale biti dobre. Res dobre. Take, da si potem hotel še in si za to odrinil denarce. Predvsem pa ti je šerver ponudil več kot sodoben demo. Navlekel te je, te napravil odvisnega. Kot dilerji z drogo. Ali Blizzardovi marketingarji. Za preostali epizodi Wolfensteina so morali kupci odšteti 35 dolarjev ali celih 50 za vseh šest epizod, torej za 60 stopenj. Ni bilo malo, toda prodaja je šla v desettisoče. Prvo Apogeejevo izplačilo razvijalcem po enem samem mesecu prodaje je za enico zapisalo kar pet ničel.

Popularnost akcijske klavnice seveda ni ostala neopažena pri 'normalnih'. Dvignile so se pravičniške združbe in bržkone je Jack Thompson prvič dobil idejo o simulatorjih pobijanja. Medtem ko so čezlužni dušebrižniki besneli zaradi krvi, pa so v Nemčiji Wolfa enostavno prepovedali. Razlog so bile svastike in drugi nacijevski elementi, recimo strankina himna Horst-Wesel-Lied, ki je svirkala na začetku. Cenzorji verjetno niso niti vedeli, da ima predzadnja stopnja tretje epizode v Wolfu glavne hodnike v obliki velikanskega kljukastega križa, ena v šesti epizodi pa je sestavljena iz osmih manjših hakelkrajcev. No, našel se je tudi druge baže folk. Tako je nek vietnamski veteran pisal Romeru, da si z Wolfensteinom zdravi more, saj podoživlja strahove, ki mu jih je zapustila vojna, in se sooča z njimi.

Vrnitev na Wolfenstein

Ob vsem tem trušču je prav neverjetno, da smo na zaresno nadaljevanje igre čakali skoraj desetletje. Id je vmes napravil dve Pogubi in tri Potrese, nakar so srček slednjega ponudili skupini Gray Matter in jih vprašali, kaj želijo napraviti z njim. Odgovor je prišel kot iz topa: Vrnitev na Wolfenstein! Maja 2000 smo JCT na sejmu E3 skupaj s stotinami drugih novinarjev že nasladno zijali v zaslon, po katerem se je pomikala gondola z gradu, BJ pa se je besno obstreljeval z nacistom. Leto in pol kasneje smo igro imeli v rokah in zapisali, da ostaja zvesta predhodnici (Joker 101, 92; id na stranki 632). Še več, večigralski del je spet oral ledino, saj je ponudil različne poklice in moštveno vojskovanje, to pa so še nadgradili s povsem zastonjskim Wolfenstein: Enemy Territory. Koncept je nato uspešno povzela serija Battlefield, kmalu pa bomo dočakali Enemy Territory: Quake Wars, ki se napaja iz vseh Idjevih streljank – Quakovo ime, Doomovo srce in predhodnik Wolfenstein. Prav zares, vsaka akcijska streljanka, ki je izšla v zadnjih petnajstih letih, mora imeti vse, kar je tako davno tega napravilo Wolfenstein 3D. Ostalo je kozmetika.

Silas Warner, hvala ti, da si pred četrt stoletja spisal igro, ki je navdihnila Id Software. Naj ti bo lahka zemlja.



V RCTW ni manjkalo niti slečenih deklin, posebej z neuradnim golotnim popravkom.



Spear of Destiny so prodajali le v trgovinah, preizkusne različice ni bilo. Leto in pol po izidu je špil dobil dodatka, a je bilo ljudem malo mar, ker so vsi že besno nažigali Doom. Kralj je bil mrtev, živel novi kralj!

Drugo življenje



Kaj to biti: je kosmato in repato, frči po zraku in posluša trance? I, kaj neki – kiberterorist, kiberkapitalist in kiberpozer Aggressor, vse v enem avatarju.

Dejati, da je Second Life trenutno 'precej' razvpita zadevščina, bi bilo zelo podcenjevalno. Primernejši so pridevniki v smislu neverjetno, grozljivo, pretirano. Če se o njem obširno razpišejo celo v medijih, kjer ponavadi domujejo videoigrice, ki ubijajo nedolžne, se res dogaja nekaj velikega.

"Jasno, če je pa Second Life čisto pravi virtualni svet!! Vir-tu-al-ni!! V njem je že za nekaj Slovenij ljudi!!" Erm, pravzaprav ne ... "Ja ja, pa IBM, pa Toyota, pa Adidas, pa Reuters!!" Dobro, PR pač. "Ne ne, tu se da zaslužiti čisto pravi denar!! Obračajo se tisoči dolarjev!!" Ampak samo, če ... "Nič če, tu je vse mogoče!! Lalalala Toyota Toyota lalalala ..." *Nenadoma se izza vogala pojavi postava, odeta v majico z napisom 'Rogues do it from behind', in se s krikom "For the Horde!" zažene v tečnobo.*

Tako torej. Second Life. Reč, ki giba mlade in pogumne, metroseksualce in žurerje, medtem ko vas bodo zapriseženi zmajeklavci ob njega prvi omembi pošteno po betici. S sekiro.

Uau, puvej, kva tle dogaja!

Glede na čitavstvo, ki zdajle zre v tele vrstice, bo bržda primerno, da začnem z razlago, kaj Second Life ni. Predvsem ni spletni frp – mmorpg, in sicer preprosto zato, ker ni igra. Vsaj ne po klasični zapovedi, ki veli, da so temelj igre izzivi, ki jih premagujemo na zabaven (ali vsaj zabavniški) način. V Drugem življenju ni nalog v smislu 'pojdi tja in mi prinesi termostat za pralni stroj, da dobiš karirasti srajci s karizmo +4'. Ni točk. Ni stopenj. Kaj pa potem je? Prostranstvo hišk, kjer se družbe imenitnih avatarjev med opazovanjem lončnic zibajo v ritmu lahnega jazza? Tudi to ne. Second Life je v osnovi velik peskovnik, kjer ljudje delajo gradove iz potičk, v njih prirejajo rave partije ali jih prodajajo drugim. Dejstvo, da je skupnost po ustroju vsaj na prvi pogled slična realni, je zanimivost, s katero se ukvarjajte v maturitetnih seminarskih nalogah za sociologijo in psihologijo. (Ker sem skromen, želim za idejo samo eno malo pivo.)



● **Začetniške cone so vedno gosto obljudene in ljudje ponavadi razumevajoči do novincev (ja itak, kak nesrečnik je prišel notri?!). Aja, za preoblačenje si najdite bolj osamljen prostor. Ljudje imajo vendar človekove pravice.**

Ta ugotovitev o peskovniku je osnova, na kateri je zgrajeno malone vse v Second Lifu, saj so večino tistega, kar v njem vidite na zaslonu, napravili uporabniki. Od stavb prek oblek do vozil, s katerimi se prevaža živelj. Celo animacije, obnašanje večine predmetov in naokoli blodeče genitalije velikosti Godzile, ki v gibanju spominjajo na stepalnike za smetano. Edino, kar v vidno polje tlačijo sami Linden Labs, stvaritelji tega metaprostora, je ozemlje. Na tem mestu velja takoj poudariti, da svet v SL ni pomnožen na več strežnikih, temveč ubira drugačen pristop – na različnih serverjih tečejo posamezni deli celotne karte, zato je univerzum en sam, podobno kot v EVE Online. Zla dejanja kiberterorizma, katerih namen je sesuti strežnike, so običajno jalovi, saj se podre kvečjemu odsek, ki teče na eni od mašin – drugače rečeno, ena simulacija (na kratko 'sim'). Na ta način lahko Linden Labs stalno širijo ozemlje z enostavnim dodajanjem digitalnih radiatorjev v strežniške farme, da se potem novoprišleki radujejo na frišnih zaplatah kamenja. Te so v grobem dveh vrst, celinske in zasebni otoki. Da pa bomo doumeli, kakšna je razlika med njimi, se najprej dotaknimo druge važne komponente Second Lifa: menjave valute.

V SL kot drugod obstaja interna valuta, imenovana linden dollar ali, na kratko, L$. Z njo kupujete dinozavrske genitalije in parcele. Hec je v tem, da menjavo v resničen denar tu, za razliko od nekaterih drugih nalinijskih svetov, spodbujajo, saj pomeni temelj ekonomije. Reč ni nedolžna: ne le, da obstaja uradna avkcijska in menjalna hiša LindeX, kjer se dnevno obrne 220.000 tapravih dolarjev, pretok realne valute je vpet v osnovne storitve. Za primer se vrnimo k celini in otokom. Če kupuješ celinsko



● **Oblikovalska orodja niso ravno pojem prijaznosti uporabniku, a so močna in dovolj dostopna, da se v produkcijo vrže precejšen del prisotnih. V SL obstaja veliko vodenih tečajev, pa tudi dokumentacija je obsežna.**

GOSPODA LINDENI

Firmo Linden Labs je 1999 v San Franciscu ustanovil Philip Rosedale, ki je pred tistim sedel v vodstvu Real Networks, kjer je obilno sodeloval pri snovanju pretočnih vsebin. V vrhu LL je med drugim tudi Mitch Kapor, stvaritelj Lotusa 1-2-3. Po trditvah sodelujočih je cilj SL nič manj kot ustvariti delujočo virtualno ekonomijo. S Philipovimi besedami: "Delamo novo državo."

SECOND LIFE ZA DECO

Slačibari kajpakda ne sodijo ob vrtce in mladoletni v glavno mrežo (main grid) načeloma nimajo vstopa. Je pa njim namenjen ločen rajon, Teen Second Life, kjer lahko zlagajo barbike in poslušajo deklamacije Zvezdice Zaspanke. Oziroma dekleta kažejo popke, ne da bi to vplivalo na stopnjo rodnosti, hehe. Zapravljati je moč s karticami od staršev. Au. Mladina pa kapitalizem pa to.

SECOND LIFE NI OSAMLJEN

Second Life ni ne edini, ne prvi poskus v smeri tovrstnega sveta, je pa najuspešnejši in daleč najbolj znan. Opaznejše tekmece ima v Active Worlds, There, Red Light Center in Moove Online, ki so mu po ustroju dokaj podobni. In ne pozabimo na Sims Online in v Jokerju že večkrat omenjeno Entropia Universe, ki pa že meji na klasični mmorpg.

zemljico, te prvih 512 kvadratnih metrov košta samo začetno ceno v lindenskih dolarjih, za večje ozemlje pa je treba plačevati davek Linden Labom (ker gre v bistvu za najem strežnika, na katerem teče sim). Ta je računan kar lepo v pravih dolarjih in sega od nedolžnih 5 $ za vrtičke do 295 USD za otoke. Mesečno. Tišino danes pač drago plačaš, tudi v navideznem svetu. Mimogrede, pogumni gredo takoj v nakup posestva, saj začetnih 512 kvadratov zadošča kvečjemu za verando in si hitro zaželiš več. Zemlja je zadnje mesece dražja in teže dosegljiva, zato bodi previden. Ker so skalne planote za urbano deco dolgcajt in sploh ne šik, nanje folk seveda postavlja zgradbe. Te si napravijo sami ali jih kupijo od specializiranih podjetij; pomembno je, da so vse narejene s preprostim, a robustnim vgrajenim sistemom za gnetenje in obtesavanje enostavnih geometrijskih teles. Sledi teksturiranje in kaka skripta, s katero povzročiš, da dobi prišlek vhodna vrata med zobe, pa je kreacija fertik. In ne le, da stoji – pripada *tebi*. Kar zmečeš skupaj na svojem ozemlju, je namreč tvoja intelektualna last, kar poleg ozemlja omogoča proizvajanje vrednosti. Ko imaš streho nad glavo, se lahko ustališ in prirejaš čajanke ali se lotiš kirurškega znašanja nad lastnim avatarjem. Rezultat je množica križancev med zajci in opicami, ki naseljujejo Second Life. Manj zagreti si napravijo ali kupijo bling-bling opremo za v klub, naprednejši pa si omislijo fensi animacije, s katerimi se potem zvirajo pred vami, ko jim natvezite, da ste pohotna dijakinja. Vdelani orodjarni ne ubeži nič. Dodaj zvočne in video vsebine (izključno quicktime), ki jih je moč pretakati v metasvet, pa dobiš potencial za izvajanje vizualnih performansov, ob katerih bi zardeli v Kapelici.

Ampak nisi povedu, kva dogaja?!

Ja, tole je bila teorija za osnovo, zdaj pa se reči lotimo iz zornega kota uporabnika. Odjemalnik za Second Life je brezplačno potegljiv z uradne strani, nakar se začnejo heci. Možni so namreč trije načini dostopa v metasvet, ki določajo, kakšni frajerji bomo. Na dnu je brezplačni, ki je dober le za prodajat zijala, ker nimamo v njem za burek. Če hočeš karkoli kupiti, se je treba najprej prostituirati, da dobiš kaj denarja. Se sploh ne sliši fajn, ampak za tiste, ki še ne vedo, kaj naj si o SL mislijo, bo čisto dovolj. Lahko pohajkuješ, zreš v vegaste hišice in nadleguješ prebivalce. V drugem načinu prijave avtorjem zaupaš svojo kreditno kartico, nakar si deležen majhnega začetnega zneska v lindenskih dolarjih in možnosti dodatnega kupovanja oziroma menjave. Ko imaš denarce, se položaj korenito spremeni, saj dobiš dostop do vse izdelane opreme, od oblek do animacij, ki povečini niso zastonj! Ta način je primeren za tiste, ki hočejo eksperimentirati, čeprav velja modrost, da je prvi mesec najbolje ne zapravljati nič, vsaj če se ti pri vtipkavanju denarnih zneskov trese roka. V tem režimu lahko torej osvajaš agente FBI v vlogi mladoletnic – problem je le, da jih nimaš kam odpeljati, ker ne moreš kupovati zemlje. Do tega pride v premijskem uporabniškem načinu, za katerega plačaš dolarskega desetaka mesečno. Z njim prejemaš mesečno 'štipendijo' v znesku 300 L$ in imaš pravico do posedovanja zemlje. Slednja je še pomembnejša, če vemo, da je z ozemljem pogojena količina primitivnih geometrijskih teles, s katerimi lahko gradiš bajtice (sto sedemnajst njih na 512 kvadratov). Načine se da seveda kadarkoli nadgraditi.

Navdušeno naložiš klient za Second Life, nakar te vrže direktno v vir-tu-al-ni! svet.



Kot povsod pri ustvarjanju digitalnih vsebin velja, da je najpomembnejša praksa. Potem lahko pozirate s kostumi ...

Dobro je, da vsi z GF8800 in podobnimi agregati pri tem sedijo na nečem mehkem in nizkem, kajti videz Drugega življenja je tako reven, da nekateri raje pobegnejo nazaj v prvega. Nič next-gen svetlobnih efektov, nič turbo realističnih tekstur. Sistem je pač optimiziran za veliko količino dinamične vsebine in zato je stanje razumljivo. Vsaj strojne zahteve niso pretirane. Velja pa poudariti, da je neljuba podoba mnogokrat posledica zanič oblikovane okolice in da znajo biti določena okolja nadvse prijetna. Manj opravičljiv je na trenutke okoren vmesnik. Najbolj teži nadzor nad kamero, ki je enostavno preveč lesen in neroden, čeravno recimo omogoča skoke pogleda na druge objekte, da si lahko ljudje dobro ogledajo tvojo modno kreacijo. Dostop do najpomembnejših funkcij je zadovoljiv, zato pa so naprednejše razmetane po množici menijev ob zgornjem robu. Morda so menili, da bo Excel-narodu tak pristop bolj domač, a se ne obnese. Sicer začneš v učilnem prostoru, kjer ti skušajo vbiti v glavo osnove. Toda za dejansko razumevanje okolja, je treba bodisi najedati ljudem, naj kaj povedo, bodisi upoštevati ogromne reklame za tipko F1. Ta skozi vdelani kvazi spletni brskalnik vodi do obsežnih navodil.

Nič nenavadnega ni, če boš prve ure porabil za blblbl ob nastavitvah. Temu botruje dejstvo, da je v Second Life moč že na samem začetku početi čuda reči in da je pristop drugačen od tistega, ki smo ga vajeni. Najbolj udari dejstvo, da se ne premikaš po tleh, marveč skozi teleporte in posledično skozi orodja za iskanje. Enostavno vržeš v iskalnik 'jazz balet' in upaš,



... ali gradite rezidence. Takih, kot je tale, je malo, saj je večina sveta posejana s sivimi kvadri.





"Čao, lubči, kakšen tatu. Veš, samo zate sem bla v solariju in sem že čist mokra." (Zadaj kakopak upokojen rudar.)



Večino zanimive vsebine ustvarijo zanesenjaki in v mnogočem posnema klasično spletno čorbo. Tudi v oblikovnem smislu ... saj se spomnimo mavričnih spletnih strani?

da si na tistem mestu ljudje pojem razlagajo enako kot ti. Ko si tam, takenako ne hodiš, ker je mnogo laže – leteti (in je hoja za znoret lesena). Obstajajo tudi vozila vseh vrst, ampak to so modni dodatki. Druga zanimivost je neizmerna prilagodljivost tvojega videza. Če je v mmorpgjih raznolikost vezana na več možnih likov na uporabniško ime, je tu mogoč en sam. Še več, na računalo je spočetka pripet zgolj en uporabnik, ker SL beleži strojni podpis. Za naslednje je treba prefrigancem iz Lindena plačevati. A zato je moč z avatarjem početi malodane vse, kar ti pade na pamet. S brezštevnimi drsniki se lahko iz seksi punčare svetlečih las v trenutku spremeniš v zavaljenega in zamaščenega škrata ter se ovesiš z roza krilcem ali srednjeveškim oklepom. Ali pa si čivava. Na začetku dobiš v inventar 'knjižnico' z nekaj oblekami in telesnimi dodatki, da se malo poigraš. Toda za karkoli res izstopajočega, recimo preoblačenje v Optimus Prima, je treba stopiti v trgovino in globoko pogledati v denarnico. Kar navadi se, da je lahko tvoj sogovornik na oddihu nosorog, na plesišču striptizeta in v trgovini Don Corleone, vse v roku pol ure. Ah, raj za raziskovalce identitet.

Kaj počneš od tu dalje, je v tvojih rokah. Linden Labs je postavil nenavadno malo omejitev in rezultat je svet, kjer na eni strani ulice najdeš muzej o Hare Krišni in čeznjo slačibar.

Sliši se zanimivo

In tudi je. Zlasti ker v Second Life prebivajo umotvori vseh vrst. Muzej zvezdnih stez z nekaj ladjami v naravni velikosti. Posnetek Amsterdama. Razstavišča tovornih vesoljskih raket. Galerije z množico 'umetnin'. Če se ti zdi zretje v nemalokrat oglato arhitekturo patetično (in res so biseri daleč vsaksebi), lahko denarce zapravljaš v ogromnih podvodnih kazinojih. Ali se odložiš na rave partije, kjer se muzika rola 24/7. Zanimiv je način plesa: klikneš na temu namenjen predmet, ki ti preda animacijo, in naenkrat muvaš, da vse pada (beri: povečini izgleda za umret smešno). Če je ples preveč, so nemara dovolj živi koncerti – pred meseci je gostovala skupina Duran Duran. Ja, ta prava. Resnobnejši so imeli priložnost od blizu opazovati francosko predsedniško kampanjo, saj so imeli vsi vidnejši kandidati v Second Lifu svoje izpostave. Le Penovci so se kajpak stepli z levičarji. Obstajajo zanimiva vodena predavanja, ki jih zaenkrat ni veliko, a nekaj profesorjev je študij na daljavo že preneslo v SL. Kurt Vonnegut je tod pred meseci predstavil svojo zadnjo knjigo. Na predstavitev so prišli samo kosmati pasavci, zaradi česar se je Kurt vrgel po stopnicah in nedavno tragično preminil. Okej, malo sem priredil.

In nenazadnje, lahko se pogovarjaš, saj je temelj Drugega lajfa ogromna socialna mreža. Ljudje so povečini znosni in pomagajo, le navaditi se je treba, da so včasih hecnega videza. Opozoriti velja, da je v programu zasidran kodeks obnašanja. Če boš norel okrog in brcal ljudi, kričeč "THIS IS SPARTA!!", se boš hitro znašel na ignore listi. Isto velja za uporabo orožja, ki so mu odmerjena posebna ozemlja. Ljudem ne šepetaj, ker jemljejo tak način komunikacije jako osebno, posebej smrtno resno pa se jemlje ozemeljska posest. Ne biksaj ga po tujih vrtovih in ne uletavaj nepovabljen v hiše, ker prebivalci to hudirjevo zamerijo. Mnogi so v SL prenesli navade iz resničnosti, denimo zbiranje in debate z znanci na svoji posesti. Na nore turiste, ki z raketnim nahrbtnikom priletijo skozi okno ravno med diskusijo o vlogi Biti v Heglovem opusu, pač ne gledajo z naklonjenostjo.

Jazst bi počel denar!

Ah, sem vedel, da bomo prišli do tu. Ljudje v Second Life povečini pridejo zaradi dolgčasa, (kiber)seksa ali denarja. Odkrito povedano, zaslužiti ni mačji kašelj. Malenkostno morda, a v denarju se ne kopa nihče. Če verjamemo statistiki, je osebkov z omembe vredno pozitivno bilanco manj kot odstotek in le nekaj sto jih zasluži toliko, da bi se zmogli s tem preživljati.



Spreja nisem imel s seboj. V skriptnem sistemu obstajajo luknje, ki jih aktivisti izrabljajo za 'teroristične' akcije.

Pot do tja ni lahka. Anshe Chung (v realnosti Ailin Graef), najbolj razvpita trgovka in prva dolarska milijonarka v SL, je začela kot plačana spremljevalka, preden je uspela z nepremičninami. Drugi so štartali s paketi modnih kreacij, katerih kroži na tisoče in jih bruhajo avtomati. Tretji so odprli igralnice, posojali denar in se nasploh bavili z mafijskimi posli. Karkoli že počneš, vsej ekonomiji je skupno to, da temelji le in samo na zaupanju, saj trdne regulacije in pravilnikov ni! Linden Labs umetno zagotavljajo zgolj stabilno menjalno razmerje, vse ostalo je odvisno od poguma vlagateljev, saj se globalna regulacija s strani prebivalcev začuda še ni izoblikovala. Nihče ne zagotavlja, da naprave v kazinoju niso malček podmazane ali da banka ne bo jutri čudežno izginila. Vse to je analitike napeljalo k trditvam, da SL ni nič drugega kot piramidna shema, in res je ekonomski sistem dotičnim nenavadno podoben. Zato dobro pazi, da ne ugrizneš v kaj, česar ne boš mogel prebaviti.

Kaj pa potem notri delajo velika imena? Reklama pač. Preizkušanje novega terena. Nekaj se šušlja on pravih trgovinah nalik spletnim, a iz tega se še mora kaj izcimiti. Zaenkrat ni znano, če ima katero od podjetij, kot sta Dell in IBM, vsled podružnice v SL kako otipljivo korist. Visokoleteče najave so v mnogočem napihnjene, s tihim soglasjem Lindenov, ki od publicitete dosti pridobijo, saj metasvet z množičnostjo pridobiva na moči. Ki ni taka, kot se sprva zdi. Resda je prijavljenih šest milijonov ljudi, toda stopnja tistih, ki v SL prispevajo, je po podatkih avtorjev le 10 %. To pomeni, da je uporabnikov, ki Drugemu življenju ostanejo zvesti dlje kot nekaj dni, nekje od pol do največ enega milijona. In že ob teh številkah je zamik (lag) glede na sorodne univerzume obupen. Prej ko se navadite živeti z njim, bolje je.



Doseg napravljenih vsebin je omejen le z močjo skriptnega jezika in sprogramirati je moč tudi igre. A kar se 3D reči tiče, ostanite pri UT. Gibanje je tu leseno, da je joj.

Ampak SL je prihodnost!!

Nemara res. Trirazsežne prostore te sorte so v znanstveni fantastiki napovedali že pred desetletji in ni si težko predstavljati, da bo iz Second Lifa zrasla nadgradnja današnjega spleta. A do tja je dolga pot. Linden Labs je šele pred tedni napovedal odprtje kode strežniškega sistema, ki je pogoj za decentralizacijo SLovega omrežja (grid). Šele ko bo lahko ozemlje ponujal kdorkoli, se bomo približali pogojem za rast, slično internetni. Poleg tega bi bilo treba rešiti množico strukturnih problemov, recimo skomercializiranost. Zastonj je mogoče praktično samo zreti v dilj in se pogovarjati, saj morajo prebivalci pokriti stroške najemnin. Ekonomija hudo potrebuje neke vrste nadzor in dokler ta ne bo vzpostavljen, bo vse skupaj Divji zahod.

Je pa v Drugem življenju moč početi ogromno hecnih stvari in izživeti marsikatero skrito željo, zato je to nadvse zanimivo okolje za radovedneže in posebej za tiste z ustvarjalno žilico. Naj te ne bo strah pokukati noter, kljub kosmatim kiberteroristom, ki napadajo z letečimi penisi. Le ne pozabi, da gre šele za *zametek* vzporednega sveta in da so razvpiti uspehi bolj kot ne srečna naključja, ne nekaj samoumevnega.

Zdaj pa nazaj, rolajo Oakenfolda.



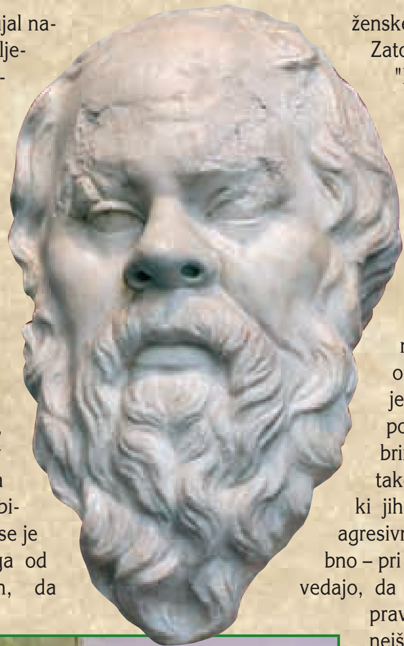
Majhni prigrizki so lahko zabavni, vendar ponavadi ne nasitijo dovolj. Zakaj bi se zadovoljili z ugrizom ali dvema, če lahko dobite ves umski obrok? Za šporhetom je glavni kuhar Quattro.

Preljubo bralstvo! Neskončno mi dogaja, da se lahko posvetim temi, za katero menite, da jo ne le poznate, ampak obvladate do potankosti. Nenazadnje zato, ker zmorete, oboroženi s tovrstnim orožjem, v forumskih bojih potolči še tako razgledanega nasprotnika. A vendarle – znate ta krepela vihteti primerno? Jih sploh poznate? Se mi je kar zdelo.

Cinizem, ironija, sarkazem. Je kaka razlika?

Vse tri pojme so si, kot je pri evropski kulturi v navadi, izmislili že stari Grki. Začnimo pri poslednjem in verjetno najpogosteje uporabljanem. Zakaj? I, zato, ker je najpreprostejši ter najbolj vulgaren ... in ker ga vse prevečkrat zamenjamo z drugima, žlahtnejšima oblikama. Oh da, tako ironija kot cinizem moreta rabiti sarkazmu, vendar ju je za ta namen dostikrat škoda. Sarkazem ni namreč nič drugega kot posmeh, čeprav ne kakršenkoli. Njegov namen je nasprotnika zatreti, užaliti ali celo prizadeti. Predvsem pa je sredstvo verbalne komunikacije. Na spletu mu lahko dodamo težo z rabo velikih črk, kurzive ali čustvenčkov, vendar bomo pravo ostrino dosegli šele z govorjeno besedo. Kar priznajte, kar vam kdo napiše na forumu, ircu ali MSNju, nikoli ne boli toliko kot dobro premišljene besede, ki ti jih nekdo zaluča v fris. Učinek je tolikanj večji, ker se na drugi strani interneta vedno najde čas za prebrisan udarec nazaj (posebej ko boj spremlja zainteresirana javnost), v živo pa je nasprotnik pečen že po nekaj sekundah tišine. Nič, sarkazem je teroristično dejanje. Useka nenapovedano in pusti opustošenje. Ne mešajte pa sarkastičnih odgovorov z lakoničnimi, se pravi z jedrnatimi, situaciji ustreznimi replikami. Slavni izust “Se bomo pa borili v senci!“ je lakonski, dasi iz njega veje sarkazem. Perzijec ni bil zatrt zaradi skopega odgovora, ampak je fasal hudo kajlo, pospremljeno z zlobnim režanjem.

Ironija je dosti bolj prefinjena oblika besednega tepeža in kot taka rezervirana za moške. Ženske mislijo, da jo obvladajo, a so pri tem čisto preveč neposredne in zato hitro zapadejo v sarkazem. Feministke, ne glejte grdo, ker veste, da je res. Namreč. Ironija je v prvi vrsti literarna oblika. Prvi, ki se je resno lotil njenega raziskovanja, je bil znani grški frajer Sokrat. Njemu v čast se ena temeljnih ironij imenuje sokratska. Sokrat je bil sicer nadvse pameten stric, toda v Grčiji so imeli takih za izvoz, njihov najljubši šport pa je bil prerekanje. V dotičnem je Sokrat rad zaigral bedaka in tako spodbujal nasprotnika, da je vse bolj nepremišljeno udrihal po njegovih argumentih, dokler ni občinstvu postalo jasno, da to počne namenoma. Tako je kanalja razsul samega sebe in debate je bilo hitro konec. Na forumih je sokratska ironija najmogočnejše orožje, žal pa se vse prevečkrat najdejo butci, ki prehitro opozorijo na selfpwn in pokvarijo zabavo, ki bi lahko trajala še dneve.



Drugi vrsti ironije pravimo kozmična in jo radi mešamo s 'kruto usodo'. Tipičen primer je človek, ki se boji letenja, zato se odpelje v drugo mesto z avtomobilom. Na poti nanj strmoglavi letalo in ga ubije. Torej: srž ironije je dejstvo, da se je zgodilo nekaj docela nasprotnega od pričakovanega. Čemu pravim, da ženske ne znajo uporabljati ironije? Zato, ker z rezkim odgovorom: "Nič ni narobe!" vsakemu dedcu v sekundi povedo, da so besne na smrt in naj kar ugotovi, kaj je zajebal. Zanj menijo, da je ironičen, ampak je sarkastičen.

Cinizem je rezerviran za stare dedce, na primer Quattra, ki jim je vse jasno in se zavedajo, da so oni sami edini nosilci lastne morale, ostali svet pa naj se sladko jebe. To vključuje hudo askezo, po domače odpovedovanje dobrinam, ki jih potrošniška družba tako ceni. Zato ciniki proti svetu, ki jih obdaja, delujejo nesramno, agresivno, brez manir, malodane zlobno – pri čemer se ljudje neprijetno zavedajo, da imajo pesjani v mnogočem prav. Cinizem je ena najmogočnejših filozofij, kar lahko preverite pri vsakem študentu, ki jih na mn3njalu kar mrgoli. Eden najbolj znanih cinikov je bil Diogen. Ja, tisti, ki ga ponavadi slikajo, da je živel v sodu (kar ni res!), da je z lučjo pri belem dnevu iskal poštenega človeka (to je res!) in (tale vam bo všeč!) da je na vprašanje, kako mu uspe izogniti se mesenim užitkom, odgovoril tako, da si ga je vrgel na roke. Ko so ga zaradi tega kritizirali, je tipično cinično odgovoril: "Ko bi le mogel potešiti lakoto tako, da se božam po trebuhu!" Ko je Diogen umrl, so mu na grob vklesali relief psa in tako za večno zakoličili ime za cinika. Grški kyno pomeni namreč psa. Ja, res je bil pasji.

A biti cinik je stanje duha in način življenja, zato raje niti ne poskušajte biti ciniki. Pustite to tistim, ki res so.



Diogen se je imel za prvega pravega kozmopolita. Da se danes tako imenuje babji cajteng, je kozmična ironija.

Hotel *Joy on a Stick*, Turčija. Polpenzion, bar ob bazenu, diskoteka, hamam, fitnes, v sobi TR: Anniversary / Quake Wars / Bioshock. Vabljeni! – kataloški oglas za počitnice

Dobro se spomnim časov, ko smo ustvarjalci Jokerja na pragu poletnih mesecev hodili sklonjenih glav, jedli samo kolerabo in na grmadi sežigali lokalne vrače v siprošnjo Igrobogu. Skrušeni od tegob smo ga rotili, naj v času sončne pripeke in slanega čofotanja vendarle dopremi vsaj toliko špilov, da bomo z njimi zapolnili nekaj strani. Ostalo bi že naphali s praktičnimi nasveti, kako obriti norca, ostriči osla in secirati pelikana, ni problema. Toda brez kolikortoliko frišnih iger vseeno ne bi šlo.

Letos se naposled zdi, da je ta gnusna doba mimo. Sicer ni rečeno, da se ne bo stara zgodba ob letu osorej ponovila. A vsaj zaenkrat so pred nami topli tedni, v katerih za spremembo ne bo manjkalo sveže elektronske zabave. Nemara gre za posledico tega, da so založniki končno dojeli, da se ne splača tlačiti vseh izdelkov v novoletni čas. Tedaj ljudje resda tradicionalno največ trošijo – hkrati pa vsak količkaj neznan, ne dovolj spromoviran ali ne zadosti običajen špil crkne pod neusmiljenim stampedom licenčnega pofla, pričakovanih nadaljevanj ter udobnih klasik, ki si pri masi odrežejo levji delež pogače. Obenem se v tej dirki za Božičkovo rit izdajatelji tako upehajo, da le še zaspijo – in se zbudijo, ko se stari debeluh spet šunja dol po raufenku.

Ampak najsi je letošnji položaj muha enodnevnica ali ne, na nas je, da se v njem valjamo kot mladi prašički po blatu, besno cvileči od radosti. Ne bo še konec maja, ko bomo že lahko izbirali med naslovi, kot so Halo 2 za Visto, Pacific Storm, Enemy Engaged 2, Frontlines: Fuels of War in Tomb Raider: Anniversary. Sledi junij, ko bo imel navdušen igričar bore malo časa za kopanje, sončenje in buljenje v melonice. Tik za vrati namreč zgolj na računalih čakajo Enemy Territory: Quake Wars, Shadowrun, Colin DIRT, Ghost Recon Advanced Warfighter 2, Tabula Rasa, Lost Planet, Two Worlds, Enemy Engaged 2 ... Da ne omenjam konzol: Mario Strikers Charged (ta pride še maja), Forza Motorsport 2, Armored Core 4, Hour of Victory, The Darkness, Battallion Wars 2, Pokemon Diamond / Pearl. Niti julij ni švoh, sploh če imaš wii: Gods & Heroes, Manhunt 2, Trauma Center – Second Opinion, Super Paper Mario. Avgusta pa Bioshock, Medal of Honor: Airborne Assault, MotoGP 07. S tem, da so to zgolj večji oziroma pomembnejši naslovi, ki jih bo spremljala lepa malha manjših ter licenčnih, kot so Pirates of the Caribbean 3, Harry Potter and the Order of the Phoenix, Shrek the Third in CSI: Hard Evidence. Igrarske vsebine v Jokerju tako ne bo manjkalo niti poleti, kaj šele, ko se začne jesen.

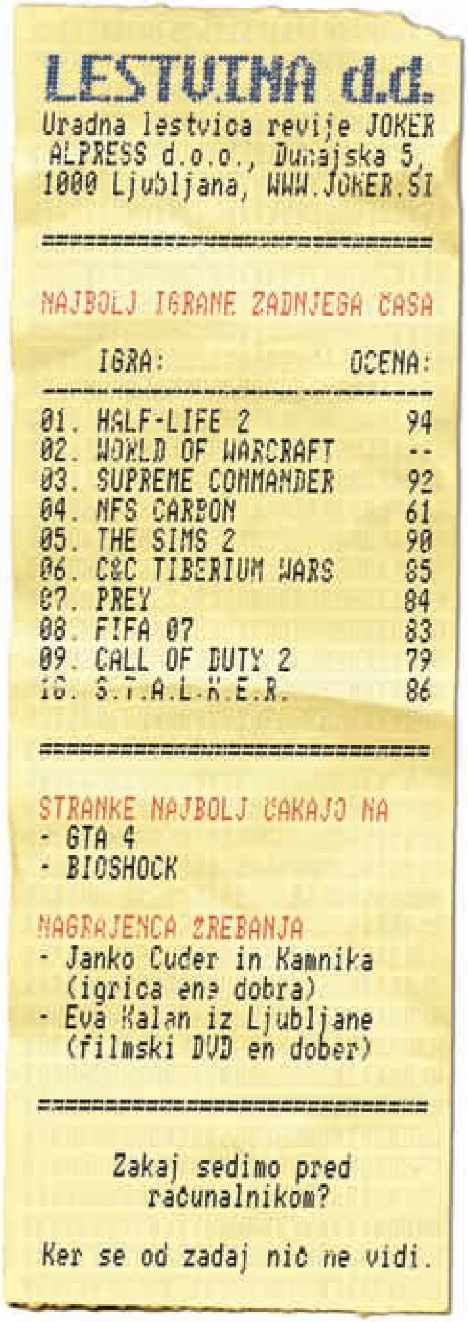


Punca bi lahko malo skrbela zase. Kakšen nezaslišan vamp ima! Zadnji čas, da se prebiča z bodečo žico in žre samo zrak, sicer je ne bo nihče maral. (Definiraj: cinizem, sarkazem ali ironija?)

Posebej razveseljivo pri vsem tem je, kako si je kot platforma za vrhunske naslove opomogel PC. Saj je res, da so garažne umetninice, o katerih smo spisali velikanski članek marca, nadvse kul in da spletščine, kakršni sta Second Life ter povsod prisotni WoW, iz abaka same po sebi naredijo de facto sistem za špilavsko razgledanost. Kljub temu pa je za zdravo e-zabavniško dieto obvezen reden pritok orenk AAA-zrezkov (ja, lahko so tudi sojini), in teh je računalnikom še v bližnji preteklosti manjkalo. V nasprotju s tem je 2007. videti kot ponovitev preloma tisočletja, ko so se računala kopala v prvovrstnem, danes legendarnem softveru. Saj ga pomnite – Deus Ex, Baldur's Gate 2, Mafia, Porsche 2000, Diablo 2, Black & White, Operation Flashpoint, Gothic, Max Payne, Warcraft 3, Neverwinter Nights, Morrowind? Lepi časi. Nemara so spet tu.



Sneti



LESTVINA d.d.
Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. HALF-LIFE 2	94
02. WORLD OF WARCRAFT	--
03. SUPREME COMMANDER	92
04. NFS CARBON	61
05. THE SIMS 2	90
06. C&C TIBERIUM WARS	85
07. PREY	84
08. FIFA 07	83
09. CALL OF DUTY 2	79
10. S.T.A.L.K.E.R.	86

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- GTA 4
- BIOSHOCK

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Janko Čuder in Kamnika (igrica ena dobra)
- Eva Kalan iz Ljubljane (filmski DVD en dober)

Zakaj sedimo pred računalnikom?

Ker se od zadaj nič ne vidi.



NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. C&C: TIBERIUM WARS (PC)
02. TMNT (PC)
03. THE SIMS 2: PETS (PC)
04. WORLD OF WARCRAFT (PC)
05. THE SIMS 2 (PC)
06. BURNING CRUSADE (PC)
07. S.T.A.L.K.E.R. (PC)
08. GUILD WARS (PC)
09. UEFA 2007 (PC)
10. NFS CARBON (PC)

Sponzor naj prodajanih:

BIG BANG

Vanguard:
Saga of Heroes





● Vanguard je tehnično gledano pravi bonbonček, vendar je oblikovanje le redkokje stilistično vrhunsko.

Pot skupine Sigil Games, odgovorne za predmet tega opisa, je precej zanimiva. Njena ustanovitelja, Jeff Butler in Brad McQuaid, sta prava predstavnika stare šole razvijalcev. Izhajata iz Verant Interactiva in oba sta konkretno pripomogla k uspehu prvega EverQuesta. Jeff je nadziral gamemasterje, vodil oddelek za stike z javnostjo in produciral nekatere od dodatkov, dočim je McQuaid od samega začetka vodil razvijalski tim in služil kot podpredsednik podjetja. Veranta je pozneje pohopsal Sony Online Entertainment, kar hude krvi ni povzročilo le med igričarji. Hladni korporativni pristop ni dišal marsikateremu uslužbencu in med tistimi, ki so zapustili firmo, sta bila tudi Jeff in Brad. A možakarja se nista predala brezdelju, temveč sta kojci ustanovila Sigil Games, v objem privabila dobršen del starih EverQuestovih programerjev in se lotila velikopoteznega naslova: Vanguarda. Sprva so stopili v navezo z Microsoftom, a odnosi so se sčasoma izjalovili in Sigil se je bil – ironično – primoran zateči nazaj pod Sonyjevo okrilje.

Je po povedanem čudno, da so trume zasvojencev z izvirnim Vednokvestom, razočarane nad nadaljevanjem, Sigil vzele za grupo mesij in Vanguard za odrešenika spletščin? Mnogokje in mnogokdaj je bilo moč prebrati, da je špil prihodnost masovnega večigralstva in tisto, kar bi moral biti EverQuest 2. K tej fami so veliko pripomogli sami razvijalci, ki med kovanjem niso izdali praktično nobenih informacij, le namigovali so na 'tretjegeneracijske fičre' in nevideno grafiko. No, zadeva je naposled na voljo in čeravno v mnogokaterem pogledu presega serijo EQ, realno gledano ni velika grožnja World of Warcraft, še manj pa 'naslednja velika stvar'.

A pojdimo po vrsti. Sigilovci so nasanjali svet Telon, razdeljen na tri ogromne kontinente. Vsak gosti kopico podobno mislečih ras: na Thestranu so se združila starodavna ljudstva polovnjakov, škratov in visokih vilincev, puščavska Qualia gosti zlobno usmerjene predstavnike temnih špicouhov, mordebijev in gnomov, medtem ko je na Kojanu najti naravi predane gozdne viline, orke, gobline ter rakije. Ras je skupno kar devetnajst in segajo od klasičnih humanoidov prek gorostasnih polvelikanov do počlovečenih živali. Nabor ni raznolik le videzno, temveč vsaka rasa poleg samosvoje razporeditve atributov premore posebne sposobnosti in bonuse. Nekatere se spreminjajo v živali, druge pripomorejo k boljšemu izkoristku mane v skupinah, tretje so odporne na škodo ter strupe. Nič manj pester ni nabor poklicev, ki jih je debelih petnajst. Razdeljeni so na klasične arhetipe: obrambne bojevnike, ofenzivne pretepače, ranocelce in uničujoče urokometalce. Kljub že ničkolikokrat videnim temeljem je Sigil iz določenih klas uspel izvabiti občutek svežine. Temni vitez denimo spada med defenzivneže, vendar s sposobnostjo strašenja nasprotnikov svoje delo opravlja drugače kot navadni bojevnik, ki se zanaša na ščit in debel oklep. Druid v skupinah igra podobno vlogo kot prežvečeni, ognjene krogle in strele lučajoči sorcerer, le da se pri tem poslužuje neurij in drugih sil narave. Nato je tu ranocelski krvni mag, ki poslanstvu navkljub ni nič kaj prijazen in dober po duši. Sopotnikom pomaga tako, da ustvari krvni pakt s tarčo, nakar iz nje izsesa življenjsko tekočino in jo prenese k sebi ter sotrpinom. Če Vanguard ne odstopa od osnovne sestave skupin in taktike bojev, ki so jih zakoličili prvi svinčniško-papirniški frpji, vsaj dopušča drugačen pristop k ustaljenim nalogam, kar dobrodošlo in prepotrebno popestri izkušnjo.



● Bogata mešanica ras in poklicev vabi k eksperimentiranju. Določeni odvrtki tipičnih klas so res domiselni in posrečeni.



● Stikov med soigralci je zavoljo manjka instanc več. Posebej na bolj poseljenih strežnikih, kjer se živelj ne porazgubi v svetu.

Take subtilne novosti prevevajo veliko vidikov špila. Ako vzamemo za primer boj, ta na najnižjem nivoju niti za pedenj ne odstopa od pravil, ki sta jih davno tega postavila Dark Age of Camelot in EverQuest. Svoj lik parkiraš zraven beštije, vklopiš samodejno zamahovanje in se po najboljših močeš trudiš s specialkami. A zeh-faktor je zmanjšan, kajti boji so popestreni z dinamičnostjo, ki sliči na močno nadgrajen sistem iz EQ2. Včasih je treba ob pravem času izvesti

pravo veščino (podobno šefovskim fajtom v Prince of Persia, kjer stisneš zapovedani ti gumb ob pokazatelju na zaslonu), precej specialk je vezanih na predpogoje, kot je uspešna obranitev udarcev, moč je tvoriti verige z razturaškimi zaključnimi potezami ... Vse je začinjeno z dobro mero premikanja in taktičnega razpostavljanja, saj niti magom ni treba biti pri miru za izvajanje vseh urokov. Mlatenje je tako zabavnejše od relativno statičnega sistema v WoWu. Takisto moram pohvaliti uporabniški vmesnik. Ta je na prvi pogled skorajda nesramna kopija Warcraftovega, a vključuje posrečene domislice, ki se zdijo tako naravne in samoumevne, da se človek resnično vpraša, zakaj jih doslej še ni videl. Moč je na primer določiti dve glavni tarči, sovražno in prijazno. Na eno bodo samodejno letele škodljive sposobnosti, medtem ko bo druga fasala zdravilne uroke, buffe in druge uporabnosti. Kot naročeno za zdravilce in obrambne like. Nadalje nikoli ni dvomov o tem, kateri sovragi si želijo tvoje rite, saj je pod trenutno dejavno tarčo seznam zlo hotečih nepridipravov. Izboljšan je tudi vmesnik za grupiranje: vsak član je poleg imena označen s klaso in izkustveno stopnjo, tako da odpadejo tipična vprašanja tipa "omg do we have a healer?!".

Škoda torej, da se niso podobno potrudili z igralnim sistemom, ki kar izžareva prežvečenost. Pristop je enak kot v armadi ostalih fantazijskih masovščin: opravi kveste, pridobi izkušnje, napreduj za stopnjo ali tri, odpravi se na novo področje, ponovi. In tako v nedogled. K vzdušju in motivaciji ne pripomorejo niti naloge, ki večidel dajejo občutek, kot bi prišle iz samodejnega generatorja. Saj veste, pobij iks monstrumov, prinesi ipsilon razbitih ščitov, reši bratranca iz rok zlobne čarovnice ter tu in tam dostavi pet litrov šnopsa v sosednjo vas. Jep, Vanguard je z vidika napredovanja enako grinderski kot vsi moderni mmorpgji, kar niti ne preseneča, če vemo, da so njegovi avtorji očetje takega pristopa. Duhamornost nekoliko zmanjšujeta dobra zgodbovna podlaga in rasna prilagojenost nalog v začetnih področjih. Kot temni vilinec boste recimo zadolženi za čiščenje manj uspešnih primerkov svojega ljudstva, s čemer boste dokazali svojo nadmoč in pravico do obstoja. Nadalje je dobro vedeti, da soliranje v Vanguardu ne pride v poštev. Prvih deset od skupno petdesetih stopenj še gre, nakar težavnost bitk in kvestov strmo zraste in grupiranje postane nuja. Špil še zdaleč ni tako začetnikom prijazen kot WoW, kjer se lahko brez težav lastnoročno prebiješ do najvišjega levela. Po eni strani bo to odvrnilo ljudakeljne, ki bi igri namenili urico ali dve na dan (iskanje skupine pač traja), po drugi pa nenehna interakcija vodi do tesnejše skupnosti, spoznavanja večjega števila ljudi, bolj dejavne gildovske scene ...

Kar je nenazadnje poanta večigralstva, kajne? Še ena za občutek masovnosti krucialna lastnost je manko instancioniranih temnic. Peklenske luknje so neločljiv del igralnega sveta, kar pomeni, da lahko v njih srečate drugo skupino pustolovcev. No, ker so resnično gigantske, do tega ne prihaja pogosto, tako da nadležno čakanje na pojav šefovskih kreatur (po domače kempanje) ni reden pojav. Svet je drugače gromozanski in osebki z raziskovalno žilico bodo nedvomno uživali. Alternativna načina udejstvovanja sta kovačenje in diplomacija. Prvo je izvedeno pošteno. Za vkupmetanje cepanic in oklepov je treba nabrati več različnih sestavin, imeti prava orodja in kakopak dovolj veščine. Izdelava bolj naprednih predmetov je večstopenjsko opravilo in traja precej časa. Vsak nivo je lahko različno uspešen, tako da je odlične primerke težko izgotoviti. So pa zato tolikanj bolj poželjivi. Naspoloh je moč s kovanjem ustvariti opremo, ki je povsem primerljiva, če ne boljša od tiste, pridobljene s kvestanjem in pobijanjem šefov, zaradi česar je ekonomija zdrava ter dobri kovači cenjeni. Ti imajo možnost na ustvarjeni meč zapisati svoje ime, tako da so še bolj razpoznavni. Diplomacija je po drugi strani idejno zanimiva, vendar ji do resnične privlačnosti manjka nemalo dodelave. Zamišljena je kot besedno sabljanje z neigralnimi liki. Če si uspešen, pridobiš sloves, buffe, zlato, opremo, nato možnost pogovora z vedno pomembnejšimi člani vodstva določene frakcije in, nekje v oblakih, celo sposobnost vplivanja na pomembne odločitve kraljestva. V praksi je vse skupaj videti kot igranje kart z negotovim izidom in res čudnim vmesnikom, v katerega pogrunt je treba vložiti nemalo mozganja. Karte, ki predstavljajo prvine v besednem dvoboju, pogosto nimajo nobene zveze s temo kramljanja, zaradi česar vse skupaj izpade malodane smešno. To plat bodo morali še piliti.

V veselje mi je zapisati, da medigralski boj v Vanguardu funkcionira presenetljivo dobro. Na voljo so strežniki za frakcijske boje in taki, kjer je omogočeno prosto klanje vsi na vse. Slednji že tako težak špil naredijo skrajno neprijazen, zato niso najbolj poseljeni. A vedite, da gre za ultimativen preizkus iznajdljivosti in veščine, zato se splača poskusiti, če iščete izziv. PvP delata zanimiv dva faktorja: odsotnost instanc in posledice, vezane na smrt. Zaradi prvega je lutanje po svetu in iskanje žrtev povsem realna možnost, drugi pa boje naredi neprimerno bolj pomenljive in adrenalinske. Ko te nekdo ugonobi in si nato prisvoji dobršen del tvojega cekina, se boš naslednjič hudo bolj potrudil, da boš ti tisti, ki stoji nad svežim truplom. Nasploh je moč zapisati, da je Vanguard namenjen odraslejšim, sposobnejšim in zahtevnejšim igralcem; tistim, ki so WoW preigrali do obisti in v njem več ne najdejo izziva. Zaradi tega bo odvrnil marsikaterega nedeljca, vendar ponuja konkretne nagrade za trud in vsak zajeb kaznuje. Pohvalo si zasluži že samo zaradi spodbujanja pravega igričarskega duha. A kljub temu ne gre spregledati dejstva, da je povsem klasičen in ponekod ziheraški izdelek. Sigil so vnesli toliko novosti, da se jih ne spodobi označiti za obrtnike, vendar so obljube o revolucionarnosti prelomili. Kljub temu ne dvomim, da bo Vanguard uspešen naslov. Stoji na solidnih temeljih, za seboj ima izkušeno razvojno moštvo in je dobro finančno podprt. Warcrafta sicer nikoli ne bo dosegel, vendar 120.000 prodanih izvodov v prvem mesecu obeta lepo in dolgo življenje.



● **Bojevalni sistem je v osnovi klasičen, ampak nakičen z akcijskim dodatkovjem, ki ga naredi mnogo bolj dinamičnega.**



● **Diplomacija je na idejni ravni nadvse zanimiva, a udejanjili so jo bolj slabo. Glavno oviro predstavlja nerodni vmesnik.**

***Luni** je upal, da mu bodo servirali prvega znanilca revolucije masovnega večigralstva. Namesto tega dobi soliden in večidel uživantski, čeprav premalo samosvoj naslov.*

pester nabor ras in poklicev ✔ širno ozemlje brez instanc ✔ dobro izpeljano kovačenje ✔ pomenljiv PvP ✔ možnost posedovanja bajtic ✔ diplomacija je preveč nedodelana ✖ lepa in napredna, a nenavdihnjena podoba ✖ premalo pravih novosti ✖ občasna hroščatost in nedovršenost ✖

Sigil / Sony Online Entertainment



● **Vanguard ni igra za samotarje, saj skupinsko udejstvovanje dokaj kmalu postane obvezno. Tedaj zablesti tudi vmesnik, ki vsebuje par preklemano uporabnih domislic.**

Sherlock Holmes: The Awakened



● Po Silver Earringu, ki je bil od strani gledajoč, je pogled tokrat prvooseben in gladko premikajoč se po 3D svetu. Stvar nikakor ne pride do izraza, saj je grafika zanič in monotona.

"Dragi Watson, kako vam je bila všeč najina zadnja peripetija? Le kdo bi si mislil, da naju bo sled izginulega služabnika iz Londona peljala v Švico, na Škotsko in celo čez Lužo, pri čemer bova priča sektaškim ritualom za priklic ancientnega zla."

"Vse skupaj ni bilo niti najmanj podobno najinim doslejšnjim podvigom. Saj ne pravim, da bi morala vsevdilj preučevati umore prostitutk in starih bogatašev. Ampak tale dogodivščina je bila grotesknim, želodec obračajočim prizorom navzlic najbolj razvlečena, duhamorna in hkrati morbidna."

"Dragi Watson, ste se nemara razvadili? Moji primeri so bili vendarle zmerom pusti kot barva vaše obleke. Če želite bolj akcijsko službo, poiščite drugega družabnika."

"No, no, Sherlock, ne kujajte se. Dobro se zavedam, da streljanja in tepeža ob vas ne bom doživel. A morate me razumeti, da sem to pot polovico časa zehal, preostanek pa se čudil vašim nelogičnim, skrajno nesmiselnim dognanjem, ki so se, na moje še večje začudenje, vedno izkazala za pravilna."

"Dragi Watson, mojega analitičnega uma ne pozna nihče bolje kot vi. Kako se lahko čudite izsledkom povsem jasnega deduktivnega sklepanja?"

"Pri tem vam moram pritrditi in klobuk dol pred vašim genijem. A kljub temu si ne morem kaj, da ne bi križem gledal, kako v svojem sobnem laboratoriju delate kemijske poskuse, ki jih razumete le sami, in kako najdete sledi tam, kjer jih nihče drug ne. Vas res ne dolgočasi, da prečešete vsak centimeter podolgem in počez?"

"Dragi Watson, veste, da sem kemik po izobrazbi in da rad vohljam. Taka je narava mojega dela. Moja dolžnost je biti pozoren na sleherno stopinjo, kocino ali prgišče zemlje, ki ni na pravem mestu. Imam prirojeno veščino opazovanja in ta talent kljub navidezni dolgočasnosti ne sme iti vnemar."

"Da, da, vse to je res. Zabavljam le čez svoje poslanstvo opazovalca, saj prav nič ne uživam, ko ure in ure prebijeva na eni lokaciji. Spomnim se, kolikokrat sem po temeljiti preiskavi predlagal, da se vrniva v vaše domovanje na Pekovski ulici, pa ste me zavrnili, češ, da je gotovo še kak uporaben dokaz. In glej ga zlomka, res sva ga našla. Le kako vnaprej veste, da je na posameznem prizorišču moč najti denimo natanko pet, ne le štirih sledi? Po eni strani mi je to fascinantno, po drugi plati pa me ta vaš sedmi čut naravnost straši in bega. In potemtakem si mislim, čemu sploh potrebujete mojo pomoč. Mar bi vse postorili sami."

"Dragi Watson, izkušnje naredijo svoje. Obnašate se kot šolarček, saj na tak način delujem vseskozi."



● Dialogi, ki bi v taki detektivki morali biti svobodnejši, z izbirami in z možnostjo baranja po predmetih (po zgledu Broken Sworda), so povsem v naprej določeni, duhamorni in nepreskočljivi.

"Ne bodite licemerski, gospod Sherlock. Ravno vi ste tisti, ki iz mene delate šolarčka. Le zakaj ste mi navsezadnje vseskozi postavljali testna vprašanja o odkritjih, na katera sem moral odgovoriti z do črke pravilno besedo, drugače se trmasto niste nikamor premaknili? Ne umem brati vaših misli in nenehno prebiranje vaših beležk je izkušnjo le še poslabšalo."

"Dragi Watson, to je bil edini način, da ste sledili dogajanju, sicer bi resnično prespali vso operacijo. Poleg tega sem enako metodo vpeljal že v zadnji avanturi, ko sva raziskovala skrivnost srebrnega uhana, pa niste imeli nič proti."

"Ampak tedaj ste izbrali drugačen, zanimivejši pristop, in za nameček je bil primer, dasiravno zaradi vašega perfekcionizma ter vtikanja nosu v sleherno mišjo luknjo slično dolgovezen, bolj življenjski. Konec koncev sva bila vsaj med ljudmi. Tokrat pa so bile žive duše zelo redke. Še najin domači londonski okoliš je bil povsem izumrt."

"Dragi Watson, tak je očitno današnji svet. Sivina in turobnost vsepovsod. Sam ne morem nič za to."

"Imate prav, le kdo bi se ob dekapitiranih truplih, iz katerih lezejo kače, in bitjih z lovkastimi obrazi sekiral zavoljo mrtve okolice."

"Dragi Watson, zdaj ste pa že cinični. Mar vam je bilo na najini odpravi sploh kaj všeč?"

"Priznam, da se mi je nekaj klasičnih logičnih ugank, kot sta bili oni s številčnim dešifriranjem in risanjem pentagrama, vtisnilo v spomin. Drugače pa, kot sem dejal spočetka, mi zadeva ni sedla in je delovala bolj kot moraste sanje kot resničen detektivski primer. Sem vesel, da je to za nama."

"Dragi Watson, tudi jaz, tudi jaz. Zdaj pa, če dovolite, bi rad malce poprijel za gosli. Skočite prosim do moje hišne pomočnice in jo pobarajte, kako napreduje sipina solata."

Sherlock, doktor Watson, LordFebo, Conan Doyle, veleligenj in H. P. Lovecraft. Zeh.

38 dolžina ✔ korak nazaj od slabega predhodnika ✖ Sherlockove igre so privzeto dolgočasne ✖ neprivlačen zaplet ✖ popolna linearnost in vseobveznost ✖

Frogwares / Ascaron



● The Awakened vsebuje cthulhujevske elemente. Tega drugače v izvrnikih ni mogoče najti, saj je Lovecraft pričel s Cthulhujem po Doylovi smrti.



● Zagonetke so vseh sort, od macgyverskih kombinacij predmetov do takihle puzel, in prav tako vseh težavnosti. V splošnem gre za zajeban špil.



● Sledi so vsepovsod, zapaziti pa moramo čisto vse, saj dotlej Sherlock neče damu. Jalovega klikanja in prečesavanja je zato mnogo veliko.

Spider-Man 3



Da bo tretji film o Arahnopobu spremljala igra, ni bilo vprašanje. Postavljala se je druga pitalica: bo količkaj dobra? In, pomembneje za lastnike računalnikov: bo šlo namesto za orenk konzolastično verzijo spet, tako kot pri dvojki, za čudežno katastrofo, namenjeno petletnikom? Pretresljivo, kot bi uzrl črno vdovo na češnji, ki si jo ravno nosiš k ustom, je prvi odgovor pritrdilen in drugi ne. Spidey 3 za PC je predelava inačice za xbox 360, kar pomeni neokrnjeno nelinearnost prostega furanja po ogromnem New Yorku. V slogu Grand Theft Auta so po njem razmetane osrednje in postranske naloge, ki jih nepremočrtno izbereš na ločeni karti ter se nato odfuraš do pokazateljev. Le da tega ne storiš z vožnjo in gaženjem prostitutk, temveč se z lepljivimi nitmi vihtiš med stolpnicami. Čeprav furanja do sprožilnikov misij ratajo nekam dolgočasna, jim ne gre odrekati vzdušnosti in možnosti afnanja, saj lahko greš s pravilnim pritiskanjem knofov više, hitreje, spektakularneje. Ko misijo dosežeš, se podrediš enemu od nepresenetljivih igralnih prijemov. Glavnino tvori tepežkanje gruč sovražničkov, ki temelji na udrihanju po knofih z nekaj strategije v obliki specialk ter pojemajoče energije za protiudarce. Daleč od Ninja Gaidena, ni pa čisto tumpasto. Nekatere situacije, zlasti šefovski spopadi in izogibanja okoliškim nevarnostim, zahtevajo pritisk knofa ali tipke tedaj, ko se izriše namig na ekranu (QTE – Quick Time Event). Zadnje čase je to postalo stalnica akcijad, a nič bati, kajti QTEji v Spider-Manu 3 so spodobni in napeti. Nadalje so tu nihalni zadatki, kjer moraš s pospešenim vihtenjem skozi mesto koga dohiteti ali nadleteti, prestrezanja avtomobilov, miselno onesposabljanje bomb, fotografiranje zlobcev ... Zaloga prijemov je impresivna, še bolj pa navduši dobro povzeto pajkomoževsko vzdušje. Grafika je sicer ne ravno navdušujoča zmes novega in starega, vendar so z rabo izvirnih govorcev ter lahkotnih dialogov dobro povzeli občutek iz filmov.

Škoda le, da je vsebina manj dramatična in impresivna kot na velikem platnu. Filmska zgodba, ki jo pletejo določene osrednje misije, je (kako tipično za igre!) nespretno spremenjena in razsekljana na kosce, ki kot pajkci švigajo med drugimi pripovednimi loki, pobranimi z vseh vetrov. Preden se igra osredotoči na Venoma in Sandmana, Spidey metropolo odreši čuda nestvorov, od kitajskih kriminalcev prek kofeinskih šolark z macolami do Scorpiona. A tudi to je razlog, da vse skupaj dosti bolj impresivno spočetka kot na dolgi rok. Misije in pristopi se namreč začno orenk ponavljati, tako glede osrednjih nalog kot postranskih odprav, ki so le rutinsko preslikani izzivi iz rdeče niti. Bolj kot igraš, bolj najedajo hrošči, zlasti pa poskakujoča kamera in trzajoče dogajanje. Spider-Man 3 je daleč od elegance najboljših akcijad, saj pogled stalno nori okrog, udarjanje je raztrgano in sunkovito, največji smeh pa je, ko se na glavo obrnjen znajdeš na kakem zidu in nimaš pojma, kje je spodaj in kje zgoraj. Nakar se režanje spremeni v ribnčansko kolnenje, če gre za časovno omejeno misijo, ki jo zato ponavljaš dvajsetkrat. Še dobro, da so nadaljevalne točke zvečine razporejene premišljeno.

Za Spideyja 3 kljub naštetim težavam in zoprnim skokom težavnosti, ki si jim sčasoma priča, ne morem reči, da ni soliden in dokaj zabaven. Igraš ga, z nekaj potrpežljivosti ga končaš in občutek, da si bil malce smešni superjunak, ti še nekaj časa greje osmero nog. Hkrati pa o špilu ne bodo ravno pisali esejev, niti se ne bo priplazil v anale, razen morda kot licenščina, ki celo ni nateg. Pač kompetentna akcijada po regelcih, namenjena predvsem ljubiteljem glavnega junaka. Nič manj, a tudi nič več.



Mary Jane te rada uporabi namesto taksija in ti med nihanjem teži, kaj delaj. Čut' ženo bre!



Drezati je treba, kot velijo pokazatelji. Če igraš s tipkami, se sličice prilagodijo.



Mlatenje je pogosto in temelji na knofodrku ter vsaj malo pametni rabi spajdi-sensa, ki omogoči protiudarce. Kombov je nemalo.



Na polovici igre si Pajkovec nadene črni triko, ki mu poveča hitrost in moč. Itak si za vsako misijo nagrajen z dobroto.

Spidey v tretje Snetija ne omreži, a mu hkrati ne vbrizga jedkega soka zaslužkarstva.

70

dobro spajdijevsko vzdušje ✔ nelinearna in razumno zabavna ✔ spočetka razgibana ... ✔ ... vendar postane enolična ✖ živčna kamera in trzajoče dogajanje ✖ raztrgana štorija ✖ hrošči ✖

Treyarch / Activision — **natlačenka 165**

Battlefront

Pred slabim letom smo v julijskem Jokerju bralcem nastavili podlo past: opis The Operational Art of War 3. Misel na refleksne bruhalne odzive, ko so nezaščitene očke uzrle oglatost, zrnatost ter nasploh ne-next-gen videz tistih dvajsetih barv, še danes sili h krohotu. No, če ste dotično preživeli brez trajnih psihičnih posledic, ste morda pripravljeni za novo dozo, muhaha!

Vam Panzer General zaradi preprostosti preseda, a se bojite, da bodo ob zretju v mikromenije TOAoW očesna zrkla šla svojo pot? Tule imam biser za vas. Leta nazaj so bile potezne vojaške igre v grobem dveh vrst: za tiste z dioptrijo +20 in za one brez. Potem pa je avgusta 2003 Strategic Studies Group (serija Warlords) udaril z naslovom Korsun Pocket. Igra je s hkratno globino in preprostostjo v trenutku obnorela vse vrste igralcev. Serija, imenovana Decisive Battles of World War 2, se je nato nadaljevala z Battles in Normandy, Battles in Italy ter s kupom dodatkov. Avtorji sicer trdijo, da je Battlefront malo drugačna žvau in da uradno ni del omenjenega niza. A falotje nas ne bodo prinašali okrog, saj je podobnost očitna.

Kaj je na sistemu iz Decisive Battles tako magičnega? V prvi vrsti uspe z bolečo verodostojnostjo predstaviti večino osnovnih lastnosti bojišča. Vpliv terena, vremena, morale in podobnega poznamo že iz iger enostavnejšega tipa, nakar sta tu posebej učinkovito ponazorjeni oskrba ter poveljniška struktura. Nič tankcev, ki po svoje dirjajo čez pol karte – za vsako žgečkanje sovražnika gredo enormne količine zalog, te pa nadomeščaš zgolj s skrbnim postavljanjem logističnih sil in varovanjem oskrbovalnih poti. Obkolitev se hitro konča z odrezanimi enotami, ki so dobre samo še za pognojitev stepe. Prištej številne načine motenja oskrbe, kot so letalski napadi in partizani, in jasno postane, da je to eden najpomembnejših vidikov Battlefronta. Sile so skrbno razporejene v formacije s svojimi štabi in če se slučajno znajdejo na samem ali se, bognedaj, štabni enoti pripeti kaj zlega, so posledice hudo neugodne. Nič čudnega ni, ako se pod skrbno orkestriranim napadom na ključne točke fronta sesuje le zato, ker formacije doživijo razpad, četudi niso utrpele usodnih izgub. To je briljantna predstavitev dejstva, da se bitk ne dobiva toliko z uničenjem nasprotnika kot z nevtralizacijo bojne sile.



● Naj vas kocki ne zavedeta, da je računanje preprosto. Desno je še razpredelnica, kjer se meljejo številke. In soldati.



● Še ena novost v Battlefrontu je samodejni topniški protiudar, ki gre takole: 1. Vsi veseli s kanoni užgemo po nasprotni pehoti. 2. Nazaj dobimo grdo presenečenje. 3. Nismo več veseli.



● Sile se da priklicati tudi izza meja karte, če je kanonfuter na zalogi, ali jih umakniti z nje. Pri Sovjetih gre le v eno smer. Hec.

A kljub temu je igranje dostopno in logično. Naprednemu špilu primerno se ne špikamo z vsako enoto posebej, temveč jih najprej razpostavimo na en šesterokotnik do štiri. Šele nato sprožimo spopad, saj vpletene sile dobijo bonuse glede na to, kdo čepi na sosednjih položajih. Na desni strani zaslona so z risankasto velikimi številkami ponazorjene glavne lastnosti enot, nakar nastopi močan sistem ponazoritve vseh mogočih vplivov, ki napove mogoče izide. Če se počutimo srečne in pogumne, sprožimo boj in kocke se zakotalijo. Ja, računanje rezultata je ponazorjeno s šeststranskimi kockami, kar utegne morda koga motiti pri vzdušju, a da igri res zabaven pridih namiznice.

V primerjavi s prejšnjimi deli serije Decisive Battles je dodan lep spisek novosti, zlasti napadov. Tanki užigajo z direktnim ognjem, ne da bi se izpostavljali, medtem ko se pehota lahko znori v banzai juriših. Tudi umetna pamet se hvali z novimi rutinami, škoda le, da se večinoma dela Francoza. To je nenavadno, ker je bila v prejšnjih delih prepričljivejša in se tu z njo očitno niso prav zavzeto ukvarjali. Bržda so tudi pri tej igri preveč hiteli s splovitvijo, saj nekaterim scenarijem manjka podrobna razlaga ozadja, pa še malo jih je in niso povezani v kampanjo. Tepemo se pri Arnhemu, pa v Gazali (Severna Afrika), Novorosijsku ter na Saipanu. To je od privzetih scenarijev vse, saj nadaljnje zastonj povlečeš s spleta ali jih spacač z urejevalnikom. Veterani smo takega pristopa avtorjev vajeni in nas to ne skrbi, poleg tega se lahko tu z enim scenarijem ukvarjaš ves teden, le novinci bodo vihali nosove. Njim priporočam katerega od prejšnjih delov, ki imajo že zvrhan spisek bitk.

Kaj priporočam, ukazujem, kajti izpustitev serije Decisive Battles se kaznuje s strelskim vodom. To je trenutno nedvomno vrhunec poteznih strategij!

Aggressor je nadvse vesel, da se ta kultna serija še vedno razvija.

85 odlična naveza globine in jednatosti ✔ kompakten vmesnik ✔ močan urejevalnik ✔ čista zabava ✔ nekam bled silicijski nasprotnik ✖ malo scenarijev in odsotnost kampanje ✖ nerodnosti ✖

SSG / Matrix

The Lord of the Rings Online:
Shadows of Angmar

Tolkienova zapuščina je za zastrašujoče število ljudi precej več kot skupek knjig, filmske trilogije in par solidnih špilov. Prstanovi pristaši se razlikujejo od trekerjev, častilcev Yode, otakujev in ostalih gikovskih podvrst. Za začetek jih je hudo veliko, povrhu pa so resno organizirani – naše lokalno društvo Gil-galad recimo redno izdaja glasilo, ima lastno knjižnico, prireja srečanja in se udeležuje tematsko povezanih dogodkov. Kdorkoli se spravlja h klepanju izdelka, povezanega s Tolkienovo mitologijo, ob izneverbi torej tvega srd čupastih legij s posebno afiniteto do velikanskih dvoročnih mečev. Nemara je ravno to razlog, da se je nalinijski The Lord of the Rings spreobrnil v presenetljivo soliden, zelo uživantski špil. Še ne tako dolgo nazaj je kazalo, da bo iz leta 1998 izvirajoča igra (tedaj se je imenovala Middle-earth Online) gotova polomija. Česa drugega pač ni šlo pričakovati od izdelka, ki je javno zagovarjal ekstremne ideje v slogu stalne smrti za like, katerega so nekajkrat začeli z ničle in ki je tekom skoraj desetletnega razvoja zamenjal za vas programerjev ter poln fantovski bend založnikov. Noro obetavna se ni slišala niti vestička, da so vajeti 2003. prevzeli Turbine. Čeravno dotična skupina spada med veterane masovnega igranja, si z drugim Asheron's Callom in D&D Online ni ravno pridobila brezmejnega zaupanja.

A fantje so presenetili, saj je LOTRO nadpovprečna masovščina. Prepriča že način, na katerega so stvaritelji dogajanje umestili v Srednji svet. Strahovi fanov, ki so napovedovali trume igralcev z imeni 4r4g0rn, Lagolazzz in Gymly, vsakodnevno metanje prstana v Mount Doom, lastnoročno premagovanje Saurona s strani brezživljenjskih nabildancev in podobne katastrofe, so se izkazali za neupravičene. Turbine se je večini sporov ognil elegantno: s stvaritvijo alternativne štorije, ki govori o prebujanju starodavnega zla v pokrajini Angmar. Časovna umeščenost je enaka kot v knjigah in filmih, le da poudarek ni na Gandalfu in kompaniji, temveč na prebivalcih Eriadorja, ki so tekom vojne za Prstan bili lastno bitko s Kraljem-čarovnikom in njegovo armado. Brez panike, to ne pomeni, da v špilu ni moč srečati preljubih glavnih likov. Nasprotno, marsikatera misija vključuje konkretno sodelovanje z enim od članov Bratovščine. Aragornu denimo pomagate raziskati pojavljanje besov v okolici Breeja, z Gimlijem sodelujete v pregonu trola iz votlin škratjega naselja, z nekaj modrimi nasveti se prikaže Gandalf. Idoli so prisotni tudi indirektno, skozi kveste in pogovarjanje z neigralnimi liki. Med pohajkovanjem po Šajerskem je pogosto slišati o Bilbu, Frodu, Samu ...



Okolica je ustvarjena z veliko občutka. Vsa čast oblikovalcem, kajti uspelo jim je ujeti pravo tolkienovsko vzdušje.

Vnaprejšnja zamera avtorjem bi lahko bila omejenost igralnega področja. Na voljo je le severozahodni del sveta, poimenovan Eriador. Ozemlje od vzhoda vključuje Misty Mountains in Trollshaws, center in jug tvorijo Lone Lands, Breeland ter Shire, zahod obroblja škratovski Ered Luin, dočim s severa prežijo North Downs, Angmar in Etternmoors. V primerjavi s površino celotnega Middle-eartha se to sliši malo. Toda igralna izkušnja je drugačna. Popotovanje iz Ered Luina v sosednjo Šajersko traja skoraj pol ure, dočim so področja izredno podrobna. Pozabite na ogromna pusta prostranstva, posejana z naključno generiranimi skupki sovragov, ki so tako tipična za večino spletščin. Kar se tiče nastlanosti in poseljenosti sveta, je LOTRO vsaj na nivoju World of Warcrafta, v marsikaterem pogledu pa ga celo prekaša. Najlepši primer je Shire, pravi blodnjak aktivnih mestec, kmetij, polj, hribčkov, gozdičkov. V vsem okrožju ni kvadratnega metra, ki ne bi bil zapolnjen s scenskim okrasjem ali življem. Površina Eriadorja je celokupno res manjša od konkurenčnih svetov, vendar zaradi podrobnosti tega ne boste opazili zelo dolgo. In ravno na to stavijo avtorji, saj so trdno zavezani k rednemu širjenju sveta. Z zastonjskimi in plačljivimi dodatki bodo vnašali vedno nove odseke Sredizemlje, dokler je po predvidenih štirih do petih letih ne bodo zaobjeli vse. Če se jim ne zalomi finančno, kakopak.

Takisto je treba izpostaviti umetnosto-oblikovni vidik. Stil je resnikav, zaradi česar slike ne padajo v oko, toda ob lastnem prisostovanju in v gibanju je igra prelepa. Delno k temu prispeva nabildan pogonski motor, ki rame in glavo stoji celo nad Vanguardovim. Teksture, sence, HDR-osvetljevanje, podrobni poligonski modeli, izjemni posebni učinki, vse to bolj kot v internetni frp spada v moderno prvoosebno streljačino. (Kajpak se to odrazi na zahtevnosti, saj naslov v naj-



Prva razširitev, Book 9: Evendim, je že na poti. Prinesla bo novo igralno področje s kopico svežih kvestov in raidersko temnico.



Skupinsko mlatenje je zaradi kombinacijskega sistema še bolj zabavno. Uigrano moštvo je lahko presenetljivo učinkovito.





● **Ras in poklicev bi lahko bilo več. Zakaj ne moremo igrati enta?**

● **Dodelane skriptane misije, podobne tistim iz GW, so pomemben del igre. Nekatere spremljajo celo animacije.**



● **Za družabni element je poskrbljeno na več načinov, med drugim ima vsak lik sposobnost igranja na kak inštrument. Niso redke situacije, ko sredi temnic izbruhnejo spontani skupinski koncerti.**

hudejši podobi na kolena spravi celo mašino s core 2 duo extreme, geforcem 8800 GTX ter dvema gigabajtoma rama.) No, v daleč največji meri je za super vzdušje odgovorna neotipljiva sposobnost oblikovalcev, ki mezi iz vsake bilke, drevesa ter hobitske bajtice. Turbinovcem je uspelo spretno ujeti občutek Tolkienovega sveta, vključno s hladnimi, a istočasno osebnimi škratjimi mesti, brstečim Breejem, mističnim Weathertopom, boleče prelestnim Razendelom in ljudsko Šajersko. Skozi slednjo ni moč iti, ne da bi odložil malho in si v eni od mnogih gostiln privoščil glaž piva ter dim dobrega tobaka. Rezultat je vtis prelepe in privlačne dežele s stalnim priobčutkom nečesa senčnega ter zlobnega, kar pomeni pristno prstanovsko vzdušje. Kapo dol. Škoda le, da podobnega ne morem zapisati za zvok. Glasbena spremljava in učinki so solidni, posebej glavna viža, ki gre takoj v uho. Toda Gospodar je po Jacksonovi zaslugi neločljivo povezan z epskim filmskim soundtrackom. No, na koncu koncev si ga lahko zasučete sami, igri se preverjeno poda!

Z vidika špilavnih elementov je kojci jasno, da so se Turbine zgledovali po World of Warcraft, kar je tako plus kot minus. Način nadzora in vmesnik sta skoraj enaka, prav tako poudarek na napredovanju skozi stotero kvestov. Kdor je preizkusil Blizzardovo drogo, bo v spletnem Prstanu takoj domač. Podobni so tudi drugi elementi, vključno z visokostopenjskim poudarkom na raidanju in sistemom PVPja, omejenem na zaprta območja. Temu navzlic pa so programerji vdelali svoj delež samosvojosti. Rase so tipično tolkienovske: izbirati je moč med vilinci, vsestranskimi ljudmi, okretnimi polovnjaki in odpornimi škrati. Prilagoditev videza bi lahko bila podrobnejša, saj ni moč spreminjati niti višine, a zavoljo obilja podrobnih in barvitih cunjic ter oklepov liki ne izpadejo kot kloni. V izročilo se hkrati dobro vklapljajo poklici. Lokostrelski lovec je zasnovan na podlagi Legolasa, tat kakopak cika na hobitovski del izvirne druščine, prvak se klanja Aragornu, tankovski guardian Boromirju in tako naprej. Klase so lepo uravnotežene in po vrsti sposobne soliranja. Samostojno postopanje ne dela težav niti v prvi vrsti zdravilno usmerjenemu minstrelu, ki nekoliko presenetljivo premore nafilan pehar ofenzivnih urokov.

Fino je poskrbljeno tudi za skupinsko igranje. Iskanje sopustolovcev resda ni nujno za hiter napredek, a bilo bi ga škoda izpustiti. LOTRO se namreč ponaša z bojnim sistemom, okrancljanim z urnebesno zabavnim moštvenim grajenjem specialnih napadov. Soigralci morajo eden za drugim pravočasno klikniti na vmesnik iz barvnih diamantov, katerih odtenek določi, v katero smer se bo nadaljeval kombo. Nekatere izbire peljejo do ranega konca, druge prinesejo spektakularne rezultate. Mehanika je globoka in dovršena, zaradi česar ima poznavanje pravih barvnih zaporedij veliko vlogo v raidanju. Naslednja posebnost je razvoj lika. Postopek je v osnovi preprost, ker se ob pridobivanju stopenj atributi porazdelijo samodejno. Na igralcu je le, da pri trenerju kupi nove veščine ali nadgradi stare. Na prvi pogled vse skupaj deluje omejeno, toda v ozadju je dovršen pristop z dosežki. Kak dosežek odklene tako rekoč vsako dejanje med igranjem, najsi bo to končanje kvesta, odkritje novega področja, raba določenega orožnega zamaha ali pogin beštije. Za polno delovanje dosežka je treba opraviti še dodatne pogoje, od n-kratnega zakola volkcev prek obiska vseh lepot Šajerske do dovoljkratne rabe te in te čustvene animacije. Ob dopolnitvi si nagrajen bodisi z nazivom (recimo Svarun the Undefeated, ker sem brez crkota dosegel deseto stopnjo), bodisi s kako sposobnostjo. Slednjih je mali milijon in so nadvse raznolike. Zvišajo lahko določene statistike, izboljšajo obstoječo veščino ali liku dodajo povsem nove zmožnosti. V bistvu gre za prilagodljiv in globok sistem talentov, skozi katerega se izvaja prava specializacija avatarja. Ker je odklep dosežkov časovno vse prej kot zanemarljiv, število prostih mest za nadgradnje pa skopo odmerjeno, je k razvoju treba pristopiti premišljeno ter načrtno.

Bržda največja pomanjkljivost igre je zgledovanje po tekmecih. Če se LOTRO ne bi ponašal s slavno licenco, bi ob dokajšnji neizvirnosti verjetno hitro utonil v sivo povprečje. Živcirati zna omejen sistem medigralskega boja (PvP), kjer se na zaprtem območju Ettenmoors spopadajo dobre rase in beštije, ki jih usmerjajo igralci. Monster-play, kot se zadeva imenuje, je na začetku zabaven in svež način mlateža, a zaradi omejenih zmožnosti nadgradnje pošast-lika in splošne nepomembnosti dogajanju na bojišču se najverjetneje ne bo obnesel. In pošteno bodo morali nadgraditi kovaški pristop, ki je trenutno nesmiseln in neuravnotežen. Nekatere profesije peljejo do takojšnjega bankrota, dočim se z drugimi vseskozi kopaš v zlatu. A te zamere ob boku splošni kvaliteti niso velike, saj so Turbinovci končno ustvarili špil, vreden njihovega veteranskega statusa. LOTRO je vzdušen, zabaven in ravno dovolj svež, da se ga splača poskusiti. Če ste naveličani Warcrafta in vam brezosebni svetovi tipa Vanguard že presedajo, mu dajte priložnost. Jamčim vam, da ne boste razočarani.

***Luni** postane oproda Bratovščine: skrbi za Gandalfovega konja, Aragornu brusi meč in polovnjakom trebi nohte na nogah. Pri čemer (zlasti slednjem) neizmerno uživa.*

izredno podroben, nadživ svet ✔ krasna poustvaritev tolkienovskega vzdušja ✔ videz in oblikovanje ✔ dober sistem skupinskega tepeža ✔ zanimiv pristop dosežkov ✔ srečevanje z Bratovščino ✔ nekam malo igralnih novosti ✖ omejen PvP ✖ pomanjkljiv system kovanja ✖

Turbine / Midway

Night Watch

V gimnazijskih časih sem neko obdobje prijateljeval s fantom, ki se je nekaj let pred tem priselil iz Rusije. V glavnem smo igrali košarko, sem in tja pa je družbi zavrtel kak pristen domač film. Ne takega za odrasle, packi. No, nemara so taki bili, ker nisem ama nič zastopil. Pa ne zaradi jezika, saj je kolega hitrostno prevajal, ampak ker njihovih štosov – bile so povečini komedije – pri najboljši volji nisem mogel zapopasti, medtem ko se je naš gostitelj režal, da ga je na hrbet metalo. Morda je treba pred ogledom pristno po rusko zvrniti liter vodke? Slično terapijo bi potrebovali dandanes, denimo ob ogledu ruske filmske uspešnice Night Watch. Ta je bil hit zlasti vzhodno od nas (vodka?), dočim smo mi zraven povečini hitrostno dremali. Grupa Nival je zdaj poskrbela, da bodo podobno nepozabne izkušnje deležni tudi igrarji.

Avtorji so sicer bolj znani po Blitzkriegu, a tu bom štartal z drugo njihovo igro: Hammer & Sickle (J153, 70). Nočna straža je osnovana na podobnem igralnem principu, ki temelji na prav tako njihovem Silent Stormu. S četico vrlih mož in žena torej v taktičnomoštvenem pogledu od zgoraj kolovratimo po kartah in izpolnjujemo naloge. To največkrat pomeni, da moramo lepo število živih osebkov spremeniti v malo manj žive, pa tudi kakega mrtvega v še malo bolj mrtvega. V svetu Night Watcha namreč prebiva čuda nakaz, od volkodlakov in vampirjev do magov, ki mečejo velike hude ognjene krogle. Štorija pove, da med starodavnimi silami svetlobe in teme, ki jih sestavljajo tako imenovani 'drugačni' (ti se navzven ne razlikujejo od običajnih ljudi), velja status quo. Da bi tako ostalo, skrbita nočna in dnevna straža. Nočno sestavljajo pripadniki svetlobe in skrbijo, da temni ne počnejo malopridnosti, in obratno – dnevna bedi nad svetlimi. Problem seveda nastane, ker enemu od temnih postane dolgčas in jame početi lumparije. Klasika. A kljub tej klišejskosti je treba priznati, da dogajanje premore nekaj zanimivih zapletov in položaja ne slika docela črno-belo. Niso vsi temni prikazani kot zlobnizlobni in vsi svetli ne kot nedolžni angelčki. Tudi naš glavni junak, Stas, je potencialen morilec in v dialogih imamo na izbiro zelo nesramne ter nasilne odzive. Igra je drugače mnogo manj razvejana kot H&S in napačne izbire na razpotjih nas ne udarijo tako boleče, a še vedno je na voljo nekaj sekundarnih ciljev in imamo tečen občutek, da položaja ne nadzorujemo v celoti. Ker je igra za moštveno strategijo kratka (recimo petnajst ur), bi si želel še malo več razvejanosti, da bi jo bilo smiselno igrati večkrat, saj multiplayerja ni.



Večino časa ždimo v 'somraku', ki ojača sposobnosti, a je njegova taktična globina neizrabljena.

No, bojni sistem je glede na Sudden Strike in Hammer & Sickle žal zelo popreproščen. Nobenega počepanja ali skrivanja ni, le golo nažiganje z uroki in maloštevilnim orožjem. Drugačni posedujejo kupček zabavnih sposobnosti, recimo spreminjanje v zveri in kurjenje vsega mogočega, najraje ljudi. Štartamo samo s peščico, saj naši junaki skozi boje napredujejo v frpjskem slogu. Tudi ta vidik je preprost, ker skozi stopnje zgolj izbiramo nove sposobnosti. Proti koncu se jih nabere lepo število, a ker obstaja skupek zmagovalnih oziroma nujno potrebnih, kočljivega odločanja ravno ni. Boji so na začetku in na koncu kar zahtevni, toda avtorji bi se morali bolj posvetiti raznolikosti pristopov, saj se igra obupno ponavlja: prideš na karto, na običajen način upepeliš dve do tri skupine naletavajočih falotov, greš dalje. To je to.

Videz je rahlo za časom in ne pripomore k razgibanosti. Še vedno pa caruje zaščitni znak Silent Storma: uničljiva okolica. Če recimo sovraga z urokom zadegaš v bližnji avto, bo totalka tako na avtu kot sovragu. Da zaspiš le na eno oko, poskrbijo značilni dialogi, po katerih se vidi, da so avtorji isti kot pri H&S. Govorance nihajo od hecnih do tako amaterskih, da so že zaradi tega smešne. Osebam dajo globino in prav tako kot pri H&S napravijo nate vtis, čeprav ti ni povsem jasno, kaj naj si o vsem skupaj misliš. Kot pri onih ruskih filmih mojega kolega. Mi kdo poda flašo vodke?



Gremo dalje, tu ni ničesar. Tamle zadaj ne leži pet trupel in avteki so se pač sami obtolkli. Res. Drugič se ga manj nacejajte.



Uroke mečemo s čarobnih cedejev in ogledal, tolčemo se z magičnimi neonskimi svetilkami ... Nekdo je imel veliko navdiha.

Jeee, Aggressor se lahko spreminja v volka in dela čira čara! (Alkohol seka.)

59

hecni dialogi in štorija ✔ občutek izbire ✔ fizika ✔ plitva in ponavljajoča se ✖ ostarel videz ✖ ruskost ✖

Nival / CDV



13 NOMINACIJ ZA NAGRADO GOYA 2007
6 NOMINACIJ ZA NAGRADO OSCAR 2007
8 NOMINACIJ ZA NAGRADO BAFTA 2007
Film Guillerma del Tora - režiserja filmov HELLRACER in BLADE 2
V KINU OD 17.MAJA
Bolj fantazijsko kot Čarovnik iz Oza.
Stephen King
Nadnaravna umetnija!
Boston Globe
Preprosto imeniten!
Washington Post
Triumfalno!
Rolling Stone
Ta film je zakon!
Jonathan Ross, BBC
Vizualno omamno!
San Francisco Chronicle
Absolutno nepozabno!
New York Post
Temačno zvit in čudovit!
Empire
Poklon neizmerni moči domišljije.
Peter Rainer
FAVNOV LABIRINT
MEDIA
Distribucijo filma sta finančno podprla Ministrstvo za kulturo Republike Slovenije in MEDIA
DOBITNIK 3 OSKARJEV 2007
NEDOLŽNOST IMA MOČ, KI SI JE ZLO NE MORE NITI PREDSTAVLJATI.
Preverite, zakaj mu je 17.000 obiskovalcev uglednega filmskega portala IMDB dodelilo čisto 10 in ga uvrstilo na 45. mesto najboljših filmov vseh časov - pred filmi, kot so: Most na reki Kwai, Reservoir Dogs, Reševanje vojaka Ryana, 2001: Vesoljska odiseja, Forrest Gump, Terminator 2, Ben-Hur ali La Vita e bella...
Preverite, zakaj so mu na premieri na festivalu v Cannesu ploskali kar celih 22 minut.
PICTUREHOUSE TELECINCO ESTUDIOS PICASSO TEQUILA GANG ESPERANTO FILMOJ CAFEFX, INC. GUILLERMA DEL TORA "PAN'S LABYRINTH" SERGI LÓPEZ
MARIBEL VERDÚ IVANA BAQUERO DOUG JONES ARIADNA GIL ÁLEX ANGULO GUILLERMO NAVARRO BERNAT VILAPLANA EUGENIO CABALLERO JAVIER NAVARRETE MARTIN HERNÁNDEZ
CAFEFX, INC. LINIJSKI PRODUCENT VICOR ALBARRAN BELÉN ATIENZA ELENA MANRIQUE EDMUNDO GIL BERTHA NAVANO ALFONSO CUARÓN FRIDA TORRESBLANCO ALVARO AUGUSTÍN
A.G. MARKET
wild bunch
PANSLABYRINTH.COM
GUILLERMO DEL TORO
PICTUREHOUSE

Phantasy Star Universe

Korenine Segine frpjske serije Phantasy Star segajo v davno 1987., ko je na master systemu izšel prvenec in pritegnil trume zvestih oboževalcev, ki se niso našli v FFjevskih srednjeveških svetovih. Združeval je namreč klasično fantazijo z znanstveno fantastiko in dobesedno pretresel uspavane množice. V frišno dobo se je niz preselil leta 2001 na dreamcastu z novim načinom igranja, ki je bolj kot na klasične erpegeje spominjal na enostavne usekaj-in-zakolji, grindaj-kolikor-moreš špile z dodanim internetnim načinom. Japonci so bili na ta zgodnji mmorpg čisto nori! A zdaj, dvajset let po prvi in šest po drugi generaciji, zrem v igro, ki ni to, kar bi se dalo razumeti kot logičen napredek ...





Mesta v enoigralskem načinu so prazna, pusta, brez ljudi in podrobnosti.

PSU ima ubijalsko grafiko, napeto zgodbo, izvirne like, svež bojevalni sistem in odličen nalinijski način! No, ne.



V nalinijskem načinu najdeš vse sorte človečkov, od resnih do takih, ki ti težijo za hrano. ŠUNKA!!!

Nekaj je treba razjasniti takoj: PSU ni igra, ki bi bila v prvi vrsti ustvarjena za PC-je, in to se ji na daleč vidi. Z miško in tipkalom ne prideš daleč, saj so kontrole tako zblojene, da ti urno postane jasna nujnost posedovanja joypada. Ko je to urejeno, se lahko naposled lotiš igranja, ki obsega dva načina. Prvi je zgodbovni enoigralski, kjer prevzamemo vlogo mladega Ethana Wabra; ta se pridruži vesoljski vojski Guardianov v boju s prežečo nevarnostjo, ki sliši na ime Seed. Štorija ni nič posebnega, kaj šele, da bi bila napeta in skrivnostna. Povrhu je glavni lik nadležen, nedodelan in brez osebnosti, da o drugih osebah ne govorim.



Kaj storiti, ko ti pot prekriža vesoljska mesojeda roža? Nekajkrat usekaš in plevel je odstranjen. Klasika.

Kar se akcije tiče, v primerjavi s starimi Phantasy Stari ne najdemo skoraj ničesar novega. V realnočasovnem bojevanju z monstrumi uporabljaš vrsto različnega orožja, ki ga je moč načeloma razdeliti na hladnega in strelskega. Boj s krepeli za bližinske spopade poteka enostavno, po principu približaj-se-sovragu-in-udrihaj-po-gumbu-kolikor-se-da. Spopadi postanejo nekoliko zanimivejši šele z uporabo strelnega orožja. Lahko se približaš nepridipravu in ga na hitro preluknjaš s hitrim rafalom, po drugi strani pa jih moreš v miru odstranjevati z razdalje. Za nameček lahko pri določenih orožjih pogled spehaš v prvoosebnega in barabo vzameš na muho z daljnogledom. Osvežujoče. So pa ga zato orenk pihnili pri dizajnu temnic in ostalih površin. Enolične sobane, ki so si podobne kot jajce jajcu, mrtvaško vzdušje in popoln manko ugank ter podobnih bonbonov pustijo zelo slab priokus. Tudi sovragi ne bodo prejeli nagrade za izvirnost in umetno pamet. Neumne pošasti se te lotijo brez pravega sistema, nemalokrat jih vidiš kot kake debile strmeti v igralne like in premišljevati o smislu življenja. Šefi so večinoma skupki poligonov, ki v igralcih gotovo ne bodo sprožili valov navdušenja, saj za njihovo ukrotitev – enako kot pri navadnih pošastih – zadostuje divje udrihanje po gumbu, tri specialke in mogoče kak zdravilni napoj. Nič strategije, nič raznolikosti.

Drugi modus je nalinijski, kjer po vzoru klasičnih spletščin a la EverQuest in WoW nabiramo poznanstva, nakar družno opustošimo vse jame in temnice na strežniku. Se mesečna naročnina sedmih funtov, torej dobrih desetih evrov, splača? Definitivno ne, saj je okrog petnajst polurnih misij za ta denar kljub nenavadni ZF-tematiki absolutno premalo. Štorije ni, kvesti, kjer moraš pobiti vse, kar leze in mrgoli, pa so izdatno monotoni in dolgočasni. Včasih te na koncu pričaka malo težji in kompleksnejši šef, a res poredko. Založnik sicer zagotavlja, da bodo udejanjili več misij in planetov, toda to so klasični izgovori. Tudi pri napredovanju so ga pri Segi pihnili, saj je nabiranje izkušenj mučno in dolgotrajno, česar kratke, maloštevilčne misije niti približno ne olajšajo. Ena redkih dobrih zadev pri internetnem načinu je možnost, da odpreš lastno trgovino in prodajaš izdelke, ki si jih nabral v temnicah. Na ta račun lahko hitro prideš do lepega zaslužka in si olajšaš pojanje in klanje sovragov. Kar pa seveda ni dovolj, da bi bil človek z igro zadovoljen.

Phantasy Star Universe je priročnik za to, kakšna ne sme biti frpjka, ne glede na to, če je eno- ali večigralska. Po tej torturi bodo seriji hrbet obrnile trume pristašev.

***Jurecu** se prvi opis za računala zatakne v grlu in ni videti, da bi ga v kmalu spravil naprej.*

52

dvojna zasnova ✔ samosvoja tematika ✔ upravljanje trgovine ✔ revnost obeh načinov ✖ slaba podoba ✖

Sega

Bus Driver



Ne vem, zakaj so se sploh trudili in vključili poledenelo cesto. Avtobus se že tako ali tako obnaša, kot bi namesto pnevmatik imel bananine olupke.

Nekoč je padla debata, kateri je najboljši avtobus, ki te lahko povozi. Šestica je s svojo dolgo traso in velikimi kolesi, sploh pa, ker gre za krpana, končno zmagala kot vrhunsko morilsko orožje. Ko ti pod njenimi gumami hrskne lobanjica, nimaš šans. Absolutno nobenih. In kateri je najbolj beden? 21 Beričevo, jasno. To je tako apn bus, da bi umrl od sramu, če bi me zgazil. Nakar bi vsi mimoidoči umrli od smeha, češ, kako sem lahko taka zguba, da me povozi 21 Beričevo. To bi bil edini zanimiv dogodek na tej progi v vsej njeni zgodovini in bi šel v anale LPP. Primerjava Bus Driverja z enaindvajsetico ni iz trte zvita. Špil se namreč po dolgočasnosti zlahka primerja s cijazenjem v imenovani ljubljanski zaselek. Da se razumemo, ideja ni slaba, saj smo po digitalnem svetu prevažali že vse ostalo. Niti ni za odmet koncept vožnje: točke dobivamo za točnost in za upoštevanje prometnih pravil, izgubljamo pa jih za besno zaviranje in menjavanje pasov brez smernikov. Bonusi in malusi, kot se zagre. Tudi nalog, ki jih moramo opraviti, je čednih trideset. Potem pa se zatakne. Različnih vozil je na prvi pogled kup, od šolskega rumenčka do dvonadstropneža. A se izkaže, da je tisto, kar je vmes, pretežno ista škatla, odeta v druge barve. Kje je recimo pregibnež? Nadalje se vsi busi na cesti obnašajo popolnoma enako. Vozimo zgolj iz pogleda od zadaj, kar se je avtorjem (ki so drugače spisali tovornjakarščino 18 Wheels of Steel), najbrž zdelo kul, ker so kontrole na moč arkadne. Toda vožnja je vse prej kot akcijska, saj se avtobusi premikajo dobesedno po polžje. Končna hitrost, ki jo itak dosežete redkokdaj, je kakih 80 na uro, tako na oko pa okoli 35. Ne hecam se. Na semaforju sem pritisnil gas, gasilski avto pa je padel mimo mene kot enzo, preden sem se sploh premaknil. Enako je z zaviranjem. Očitno pod kolesi ni cesta, ampak led. Kot bi vse skupaj gledal v počasnem posnetku. Dolgcajt. Smešnost? Igra podpira volane!



Če bi gledali le slikice, bi se Voznik avtobusa sploh ne zdel napačna zadeva. Žal je igralni del namenjen ljubiteljem počasnega posnetka.

Zadnji žebelj v krsto igre je njena cena. Če bi šlo za naslov, ki ga po internetu prodajajo za osem evrov, bi bil prizanesljiv. Tako pa hočejo SCS za svoj umotvor celih 30 dolarjev. Dajte še malo zraven in raje kupite Test Drive Unlimited.

21 *Quattro se na opisovalsko sceno zmagoslavno vrne z bedno igrico.*
SCS Software

Cinema Empire



Če ne bi na hiši pisalo 'CINEMA',bi rekel, da gledam hlev.

Val cenenih (a ne nujno poceni) tajkunščin ne jenja. Najnovejši tovrstni naslov, Cinema Empire – prodajajo ga tudi kot Kino Mogul – nam predstavlja kislozeljarska hiša Donkey Games. Gre za neambiciozno igro, ki hudo poenostavljeno simulira poslovanje kinematografskega kompleksa z največ osmimi dvoranami. Pač izberete film, dvorano, določite ceno vstopnice in zaposlite natanko šest različnih kadrov. Nakar kasirate. K večji obiskanosti kinopredstav pripomorejo dobra izbira filmov, treniranje kadrov, pametna cena vstopnic inu futra, marketinške akcije ter opremljanje s fensi pohištvom. Nekaj malega lahko zaslužite še z reklamnimi bloki in prodajo prigrizkov, in to je to. Na vseh ravneh je izbir bore malo in če bi bil uporabniški vmesnik malo manj zmeden, bi retardiran orangutan poanto zakapiral v dveh minutah. Tako pa ... Premikanju v notranjosti menijev je recimo namenjen izključno desni miškin gumb, tipka escape te pošlje na namizje in podobno. Bližnjic skorajda ni. Poleg tega je treba na marsikaterem zaslonu iskati klikabilne piksle, ki niso posebej označeni, zaradi česar lahko miška v lastništvu živčnejših oseb dobi nepričakovan vertikalni moment (beri: prileti ob tla). Vtis skušajo popraviti predpotopna, nadležna tri de izometrična fiksna zunanja kamera, risankaste notranjosti poslopij, mučna glasba in bedni humorni vložki, a jim sploh ne uspe. Poleg tega je podoba zaklenjena na eno samo ubogo ločljivost. Delna pohvala gre le pametno umeščenim grafom in kazalnikom uspeha ter prisotnosti kampanje. A tudi ta ostane v zraku, saj je premočrtna in na smrt dolgočasna. Cilj je na primer zaslužiti toliko in toliko keša od vstopnic v določenem času ali prodati toliko in toliko litrov sladkane vode do nekega datuma. Ni štosno, toda še manj štosna je cena 30 ojrov. Če je za to igro kdo od vas celo plačal, naj brž pošlje na Švabsko zahtevek po brezplačni tubi ribje masti za mazanje na suho zlorabljene ritke. Donkey Games bi se morali preimenovati v Games for Asses in si zaslužijo, da propadejo.

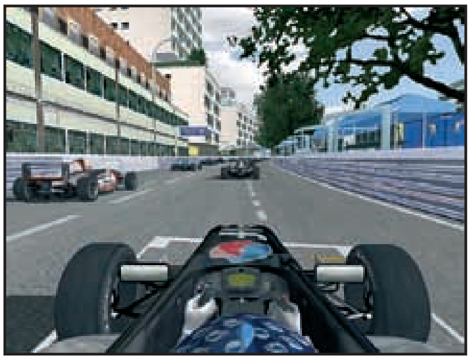
26 *Yohana tokrat nategne glasno rigajoč osel. V kinu. Pred gledalci.*
Donkey Games



To je g. Marce Thing. Skrbi za marketing. Kapiraš? Marke ting. Marketing! Ha ha ... ha ... ha ...?

NETKAR PRO

Italijanska skupina Kunos Simulazioni je leta 2002 razvila nalinijsko dirkaško simulacijo Netkar 0.99 Namie in jo zastonj ponudila ljubiteljem žanra. Namera je bila izdelava simulatorja, ki ga bodo uporabljali dirkači, preden prvič sedejo v dirkalni avtomobil. Ozek krog zagnancev se je zadeve koj oklenil in avtor prispevka se dobro spomni takratnega preganjanja formule 3000 po Grobniku. Vsi, ki se nam zdi GTR2 zgolj lahkotna arkadica, smo zato težko pričakovali izid prvega komercialnega naslova Netkar Pro, ki so ga Italijani dali vkup v sodelovanju s podjetji Sparco (volani), AIM Sportline (telemetrija), AVON (gume), Brembo (zavore) in BRD (ekskluzivni dobavitelj simulatorjev za Williams F1) ter z dirkaško ekipo Target Racing (Formula 3 in Formula Renault).



● **Dirkači v Netkar Pro so izredno kulturni, zato kakšnega blaznega prerivanja na dirkah ni.**

Netkar Pro je spletni formulni simulator, ki ne bo nikoli ugajal širšemu krogu ljubiteljev računalniških dirk. Za kaj takega mu med ostalim manjka blišča, saj so meniji in vmesnik nasploh precej neugledni. A ko uporabnik pogoltne cmok in pride na dirkališče, igra pokaže pravi obraz. Najprej je na primer treba zagnati motor formule, kar ne gre brez nekaj poskusov, saj špil vsebuje interaktivno kabino z vsemi gumbi in stikali, ki jih moraš pobožati v pravem zaporedju. Sledi privajanje na fiziko, ki gre onkraj meja vseh obče znanih iger. Že obvladovanje Renaultovega bolida z dvolitrskim motorjem in 190 konji zahteva veliko potrpežljivosti ter občutka v nogah. Kot primer realizma naj omenim vpliv umazanije na gumi zaradi izvoza na travo, takisto si morate sproti brisati oljnat vizir čelade, če ste predolgo v zavetrju, Vsi parametri se odražajo na volanu, ki daje dobre povratne informacije. Primeren je prav tako poškodbeni model, saj že rahel dotik v večini primerov pomeni odstop. Za nameček je tu telemetrija, ki je popolnoma identična tistim, ki jo uporabljajo ekipe na dirkah. Edini tovrsten minus je manko kakršnegakoli vremena in njegovega vpliva. Lahko pa si pojačate piš vetra okoli čelade, kar zadevo naredi zvokovno še bolj realistično.
Netkar Pro vsebuje dva načina. Prvi je samotarska vožnja, kajti računalniških nasprotnikov program ne pozna. Tu preizkušamo nastavitve avtomobila in vadimo stezo. Rezultat obojega nato pokažemo v osrednjem načinu, internetnem tiščanju. Nastavitve avtomobila so podobne tistim iz ostalih dirkalnih simulacij. V boksih lahko kar iz kabine nastavite praktično vse. Strežnikov zaenkrat ni veliko, vsekakor precej manj kakor za rFactor. Vseeno že obstaja svetovno prvenstvo, kjer se lahko pomerite z najboljšimi, med katerimi je nekaj tazaresnih dirkačev.
V Netkar Pro so štirje razredi formul: F1600 in F1800, ki sta slična angleški formuli ford (brez krilc in aerodinamičnih dodatkov), F2000 je kopija formule renault, četrta kategorija pa se imenuje F-target in je v resnici formula 3. Vsak od avtomobilov ima drugačne lastnosti in po pripovedovanju pravih dirkačev so občutki verni, če seveda izvzamemo silo G na telo v ovinkih ter pri zaviranju in pospeševanju. Avtorji imajo v mislih tudi močnejše formule, a jih gre pričakovati brez licenc in telemetrijskih podatkov. Dirkališč je devet, od tega štiri v paketu (Aviano, Prato, Crema, Newbury), medtem ko so Spa, Monte Carlo, Silverstone, Montreal ter Zandvoort na voljo kot (zastonjski) dodatki. Število se bo v kratkem povečalo, saj obljubljajo program za njihovo izdelavo. Med ostalimi pride gorska proga Trento-Bondone (dvajset kilometrov zahtevnih ovinkov), zraven pa bo dirkalni prototip osella P-21, ki ga poznamo iz dirk okoli Ilirske Bistrice.
Skratka, zadeva ima podporo, zaplate z odpravki hroščev in nadgradnjami so na rednem sporedu, prav tako se oblikuje skupnost. Če se počutite dovolj garača in date na vernost obnašanja vozila, zadevi vsekakor dajte priložnost. Za več podatkov in nakup poglejte na uradno stran *www.netkar-pro.com*. ***Dimagico***

Kunos Simulazioni **36 EUR**

PERIMETER: EMPEROR'S TESTAMENT

Sedaj bržda že kar velja, da sem lokalni mojster za hecne moderne ruske igre, predvsem zato, ker so tamkaj neznansko mahnjeni na tankce. Ena prvih (natančneje, tretja), ki sem jih opisal za farbovíti magazin, je bila Perimeter (J131, 70; id 679), zelo samosvoja realnočasovna strategija spod rok KD Labs, ki so pod imenom KDV nedavno spacali Maelstrom. Ker so ga biksali predvsem pri detajlih, je bilo upati, da jih bodo porihtali in naposled izdali dodelan dodatek ali nemara drugi del. A so nas razočarali, kajti Emperor's Testament, uradna samostojna razširitev, je le skupek petindvajsetih nalog. V redu, z zgodbo, ampak pri ruskih štorijah si nisem na jasnem, če jim ne bi tega včasih štel v slabo, haha.
Glavni zvezdi igranja sta še vedno ravnanje ozemlja in sestavljanje velikih krepel iz majhnih robotkov. Ostajajo neizkoriščene možnosti maličenja terena, zaradi katerih je zbir poti po kartah omejen. Ostaja nekam neroden nadzor nad roboteji. Ostaja kopica grozljivo neuravnoteženih enot. In ostajajo prečudni vijolični svetovi, ki jih urno predelujemo v dolgočasno ravno stepo in po njih podimo hecne tankce. Zgodba nadaljuje prvenčevo in je še bolj prismuknjena od nje, zaradi česar jo bo dojel malokdo razen veteranov predhodnika. Še huje je, da te igra takoj vrže v hudo težke naloge, nakar gre le še na slabše. Torej, ne glede na to, da je Emperor's Testament samostojna razširitev, so ga očitno delali z igralci izvirnika v mislih. Za nameček večigralstvo obsega bore tri nove karte in ne ponuja ničesar novega.



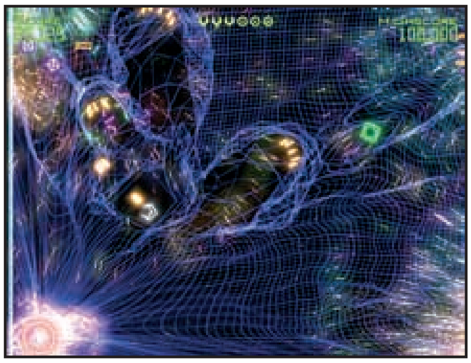
● **Kot v originalu iskanje prave poti po kartah spominja na uganko.**

Špil sicer stane borih enajst evrov, kar je manj kot rabljen plošček izvirnega Perimetra, a kdor se misli vreči vanj brez poznavanja dotičnega, bo moral orenk stiskati zobe. Veterani pa itak veste, če se vam z že znanimi izzivi še ljubi ukvarjati. ***Aggressor***

1C Company **11 EUR**

GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED

Morda se zdi, da Geometry Wars: Retro Evolved, predelave uspešnice z Xbox Live Arcade, PCjaški navdušenci nad vesoljščinami ne potrebujete. Navsezadnje imate sublimna Mutant Storm in Warning Forever, tu je japonska delavnica zastonjskih sladkorčkov ABA Games, pred kratkim pa ste dobili še Neon Wars. Poleg tega gre Microsoftu dati tri okrog ušes, ker je predelava polovičarska. Prvič, teče le v Visti, kar je marketinški trik; to so dokazali hekerji, ki so sproducirali arrr-matey verzijo, zadovoljno z XPji. Drugič, podpira le joypad za xbox 360, medtem ko se z drugimi ne da igrati. Tretjič, ne vsebuje izvirnih Geometry Wars, kot jih verzija za konzolo. Četrtič, na peceju lestvice rekordov niso internetne, kar te odreže od vpogleda v svojo spretnost na svetovni ravni; takisto ni dosežkov. Petič, tisti, ki so igro že kupili za XB360, nimajo morebitnega popusta. Šestič, v nobeni inačici ni modusa za dva. In sedmič, ni jasno, kaj mislijo z navedbo 'enhanced graphics for Vista', saj je špil na računalu kopija onega s 360ke, tako grafično kot igralno. Eh, ti kravatarji.



● **Kompleksnosti Silverguna ne boste ugledali, toda Geometrijske vojne so čisto luštna vesoljščina.**

Ampak obenem je igra poceni in kljub tem felerjem tvori lep dodatek PCjevemu arzenalu šutemapov. Ko na sprva žalostno črni ploskvi ugledaš svoj geometrijski lik in jameš trositi krogle po oblikah iz matematičnih učbenikov, nisi impresioniran. Vedno ostaneš na isti štirikotni, od zgoraj gledani ploskvi, ki sega izven meja trenutnega pogleda, a se kmalu konča. Za vodenje sta idealni gobici na joypadu, ki ločeno usmerjata ladjo in streljanje; da se uporabiti tipke in miško ali le tipkalo, čeprav je analogna kontrola kar nujna. No, ne mine pol minute, ko se ti dlani spotijo pod blaznečimi napadi raznolikih nasprotnikov, od katerih vsak upošteva do potankosti izpiljene vzorce. Nekateri te naskočijo direktno, drugi bežijo, ko jih streljaš, tretji uletavajo masovno, odpirajo se črne luknje ... Obenem so tu ojačana orožja, od katerih

ima vsako prednosti in slabosti, in svoje doda aktiviranje omejenih bomb. Špil ne pozna ločenih stopenj in pravih šefovskih spopadov: vse je en sam besen, hiter, nikoli zaključen boj z eskadriljami sovražnih oblik, okrancljan z neonskimi grafičnimi učinki, ki vesoljsko ploskev spremenijo v Ambasado Gavioli med res dobrim tripom.
No, bistvo ni v lučkah. Čeprav GW: RE ne vsebuje načina za dva, se vrhunskim vesoljščinam približa po taktični plati. Po eni strani je treba imeti izredne reflekse, da preživiš maso pošastkov, po drugi pa je treba naštudirati vsako obliko kanalj ter sleherni val. Vidika se združita v trzalno-premišljevalno izkušnjo, kjer se je treba odločati v delcu sekunde in kjer švic teče v potokih. Tako da ja, računala Geometrijske vojne potrebujejo. Druščina, naredi prostor za novinko! ***Sneti***
Microsoft **8 $**

SAM AND MAX: BRIGHT SIDE OF THE MOON

Prva sezona Sama in Maxa je pod streho in treba je reči, da si Telltalovi strici in tete zaslužijo krepko ploskanje. Kot prvi so zagrizli v epizodni, nalinijski način distribucije in pokazali, kako pripravno orodje zna biti v pravih rokah. Serijo so od začetka do konca izpeljali pogumno, profesionalno in predvsem kvalitetno, kar je ob letargični pustolovski sceni naletelo na izjemno topel sprejem.
Za veliki finale so pripravili transcendenten obračun s krivcem vseh dosedanjih lumparij. Da ima brlog na Luni, zvesti službeni kripi ne predstavlja posebne težave. Kocinasta angela se rokujeta s pisano zasedbo iz prejšnjih delov in hahljanja ne stradaš, res pa se heci skoraj preveč navdušeno nagibajo v kopulativno smer. Izmišljevalci ugank ti žepe nabašejo s še nikdar videnimi pripomočki, recimo opremo za telekinetsko zvijanje žlic in zapovedovanje tujim prebavnim sistemom. Zabavna čudaškost gor ali dol, vse kombinacije se mi ravno niso zdele višek posrečenosti. A osrednje poslanstvo zaključka je pošteno zaokroženje zgodbe, in tu šestica vsekakor uspe.
Kar se tiče načrtov za prihodnost, so Povejzgodbovci kot vedno skrivnostni. Ne izdajo niti, ali je druga sezona že v delu in kdaj lahko pričakujemo oživitev niza Bone. Potrdili pa so, da se ukvarjajo s projektom za wii in iščejo fine načine za izrabo njegovega daljinca. Če bodo igro izdali v trdni obliki ali kot dolpotegljivo dobroto z Virtual Console, še ni dorečeno. Je pa lepo vedeti, da so polni elana in da naklepajo še mnogo podobnih odličnosti, s katerimi so nas razveseljevali zadnjih sedem mesecev. ***Navi***
Telltale Games **9 $**



● **Lunino podnebje je presenetljivo prijetno, a vseeno se boste na modro frnikolo pogosto vračali.**

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

Znabiti, da boste metalgearovski izkušenci ob Portable Ops doživeli smrt iz zasede od presenečenja. Zdruznjeno rečeno gre za nadaljevanje trojke z na videz tipičnim igranjem, problematičnim nadzorom in kupkom okoliških presenečenj, zamišljenih nalašč za PSP. Toda občutek je in ni MGSjevski!

V solidni (solidni, zastop'te ... khm) storiji, ki se godi par let po dogodkih v Snake Eaterju, se Kačon v Južni Ameriki bavi z novo krizo med Američani in Sovjeti. Jasno, saj se dogaja v sedemdesetih letih prejšnjega stoletja. Pripoved se, tipično za Kodžimo, ne ukvarja z razlaganjem in pazljivim tempom, marveč te skozi dolge tekstovne in (namesto 3D animacij) stripovske sekvence zasuje s kupi oseb ter dogodkov tako iz preteklosti kot sedanjosti. Zelenci bodo morali v razumevanje vložiti dosti truda, zato pa bodo ljubitelji serije navdušeni nad napredkom Snaka kot osebe, ki deluje kot priprava na štirico za PS3. Poleg njega so pozornosti vredni negativci, nekateri drugi liki ...

... in, jasno, igranje. Po eni strani je dotično običajno za Metal Geare, kar pomeni tiholazenje iz tretje perspektive, pazljivo odstranjevanje kanalj, strele v glavo od daleč, živčne boje od blizu, sprožanje ter vetrenje alarmov, vlačenje trupel, skrivanje v kartonski škatli in podobno. Radar je posodobljen in kaže tako zvoke, ki jih povzroča Snake, kot hrup sovražnikov, dočim grafika in zvok ne zaostajata veliko za PS2. Na drugi strani je nepohvalna nadzorna shema, za katere mojstrovanje porabiš precej ur in ki nikdar ni idealna. Tečna kamera se postavlja tako, da jo je treba popravljati na roko, saj ne vidiš ničesar okrog sebe, Snake se giblje kanec prehitro ali prepočasi ... Saj je videti, da so se avtorji potrudili, a več kot toliko s PSPjem niso mogli storiti. Zato so Portable Ops malce preveč ambiciozna igra za Sonyjevo prenosnico, za razliko od Syphon Filtra, ki je odlično ujel črto med častihlepnostjo ustvarjalcev in možnostmi hardvera. Škoda tudi, da se ponavljajo klasične



Tudi v tem MGSju so direktni spopadi navadno povabilo k preranemu gnojenju marjetic.

MGSjevske napake: vrst sovražnikov je malo, njihova umetna pamet je včasih dobra, včasih pa tako patetična, da se zdijo lutke namesto ljudje, odsoten je poškodbeni model. Napredek ne bi škodil, čeprav je res, da od PSPja revolucije ne gre pričakovati.



Po izročilu se sredi igralnega prostora neonsko bliskajo ikone za snemanje položaja in podobno.

A vendar Portable Ops ni navaden MGS, direktno ruknjen na premični sistem. Ker špil stanuje na drkapunci, odpadejo dolge misije, preživetveni vidik iz Kačožerca in, predvsem to, samotnjaško napredovanje. Špil je vkovan v novo strukturo, kjer se nelinearno odpravljaš na kratke misije, primerne za igranje na poti. Nekatere so nelogične, a večina jih je prijetnih, s par biserčki za nameček. Pri tem si lahko Snake ali eden od mnogih spremljevalnih likov, od navadnih soldatov prek specializiranežev do ultimativnežev, kakršen je Ocelot. Rekrutiraš jih tako, da jih med misijami onesposobiš, s štorijalnim napredovanjem in kako drugače. Med nalogo sicer nadzoruješ le eno osebo, brez napredovanja v druščini in poveljevanja ostalim, lahko pa med njimi menjavaš. Čeprav se izkaže, da razlike niso zajetne, vendarle obstajajo in do neke mere krojijo pristop. Odprta struktura, množtvo likov, številne misije in težavnostne stopnje prispevajo k dolžini več kot petnajstih ur, nakar imaš razloge, da se igre lotiš znova.

Ako ne v puščavniškem modusu, pa v multiplayerju. Ta se zgleduje po MGS3 Substinence, bodisi z bližnjimi PSPji (do šest sodelujočih, game sharing za hitro partijo z le enim izvodom igre), bodisi po internetu v treh načinih – DM, moštvenem deathmatchu in lovu na zastavo. Na liniji se ne bojuješ le kot Snake, temveč z moštvom iz enoigralstva; člane lahko kradeš nasprotnikom oziroma jih igra naključno ustvari glede na okoliške brezžične dostopne točke. Prav tako je moč izbrano ekipo poslati v širjave neta, kjer se bo na podlagi lastnih statistik samodejno spopadla z enako odpravljeno sovražno enoto.

Vendar na idejni ravni vse te novotarije spremenijo smisel ter občutek Metal Geara – ne nujno na bolje. Nisi več sam proti vsem, saj imaš trop stotih kameradov; nisi izgubljen, ure sopihajoč skozi zajetne nivoje, kjer nikdar ne veš, kdaj te bo kdo ugonobil, saj so stopnje izdelane za igranje na dih. Veliko se ukvarjaš s pokemonsko gradnjo tima, strateško karto, kjer okoli pošiljaš vohune, vlačenjem onesposobljencev v kamion, furanjem sem in tja, kar sčasoma postane repetitivno in skorajda oropano smisla. Zato in zaradi težav z nadzorom je Portable Ops hvalevreden, ambiciozen izdelek, ki pa zaostaja za mojstrovinami, kakršne so njegove predhodnice na sobnih sistemih. **82** ***Sneti***

Konami **PSP**



Kljub temule tipskemu izzaledvičnemu prizoru Portable Ops so in niso Metal Gear Solid ...

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

V navalu predelav za mobitele me čudi, da je GRAW2 prvi špil iz serije Ghost Recon, ki je našel pot na najmanjše ekrane. A to ni pomembno, saj je zadeva kakovostna.

Igra se odvija v niti ne več tako oddaljenem letu 2014, na južni meji ZDA, kjer se poveljnik Mitchell s sotrpini bori proti mehiškim upornikom. Na vsaki stopnji imaš na voljo širok arzenal orožja, večinoma klasične ročne bombe in strelno orožje. Letnici primerno se vmes najdejo tudi futuristične zadevščine, ki prijetno olajšajo bitko proti grdavžem. Vseeno pa je treba imeti taktično žilico, saj brezglavo streljanje navadno pelje v gotovo smrt. Največkrat je treba sovrage spraviti v past in jih nato popokati z razdalje, po možnosti iz zaklona. Kot se za Advanced Warfighterje spodobi, lep delež špila tvori dobro staro tiholazenje, skrivanje po sencah in presenečanje sovragov. Da pa se ne bi prehitro naveličali, so Gameloftovci tipično zase vključili nekaj akcijskih stopenj, kjer se vozimo s tankom, množično valjamo

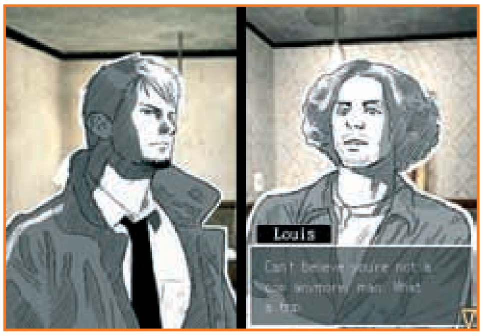


● Teroristi prihodnosti si lahko privoščijo celo ogromne mehanizirane zverine.

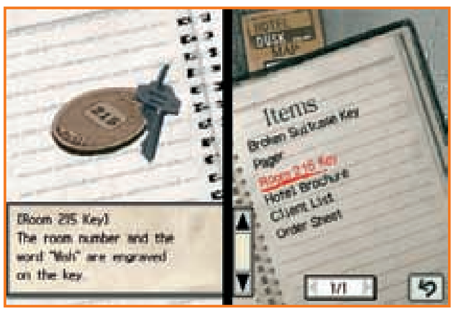
teroriste pod sabo ter se borimo proti ogromnim robotom.
GRAW2 je dober špil za vse, ki cenijo kvalitetno mineštro strategije, akcijade in šunjanja. Edina težava je v dolžini – bolje kračini – saj z boro urico izpade tipično mobidična. **80** ***Jurec***
Gameloft **java**

HOTEL DUSK: ROOM 215

Medtem ko računala glede pustolovščin ginevajo, postaja DS vse toplejši domek lastne, avtohtone sorte predstavnic žlahtne zvrsti. Phoenix je itak razred zase, dočim so pri Cingu začetke iz Another Code orenk nadgradili in servirali Hotel Dusk.
Zgodbi sicer nista povezani, saj gre tu za osornega in našpičenega Kyla Hyda, ki je bil njega dni mož postave, zdaj pa se udinja kot trgovski potnik. Za interesantne stare rane poskrbi spor z nekdanjim sodelavcem, ki je nepojasnjeno izginil. Kyla pošljejo v zanikrn hotel, ki tekom poznega popoldneva in noči razkrije vse in še več tako o sebi kot o skupinici gostov. Iz njih kot v kaki Agathi Christie počasi in previdno bezaš zavozlane skrivnosti, potlačene bolečine ter grdobije, ki jih čuvajo pred svetom. A v nasprotju z Agato je ton pozitiven, saj ne gre za kdo-je-morilec mišnico, ampak za zložno odkrivanje plasti zgodbe. Osebne štorije so res trpke in prenočevalnica sprana, znucana beznica, ki utruja s poplavo rjavih tonov. A resnobnost prepredajo svetli žarki, v katerih se kot migotajoči drobci prahu svetlikajo igrine nepričakovane globočine in kvalitete. Taki so med drugim nenadni nasmehi na sicer venomer namrščenem licu, posrečene pripombice ali domišljen sistem vodenja. Sprva sicer skušaš trmoglaviti in takoj vtakniti nos v vsako luknjo, vendar te Dusk kot topla plima hitro nauči slediti dobrohotnim namigom. Hotel ni majhen, a je obvladljiv in le malokrat brezglavo kljukaš po naključnih vratih.
Konzolo med igranjem držiš zasukano kot zvežčič, kjer zaslončka rabita raznim namenom. Eden recimo kaže tloris, po katerem drsiš s perescem, medtem ko se na drugem skozi Kylove oči premikaš po 3D prizoriščih. Res pa bi snemalo potrebovalo več gibčnosti, tako da je pogled večinoma priklenjen na ne prav atraktivne načrte prostorov. Škoda, da niso ptičje perspektive kot pri Another Code izgotovili z grafičnim motorčkom. Ko dospeš do česa zanimivega, pogled približaš in predel izdatno prešlataš, ob čemer redno srečuješ ročnospretnostne uganke. Te so povečini luštne in segajo od šivanja strgane punčke do mučkanja z žičko po ključavnicah, čeprav rešitev nekaterih malo preveč dolguje sreči. Tretji vidik dvozaslonja so pak pogovori, ki so wrightovske zasliševalne epopeje v malem. Čudovito stripovski, samosvoje animirani liki si srepijo v oči vsak s svoje polovice drkamoža in v to gre levji delež od šestnajstih ur, kolikor porabiš za postavitev vseh koscev puzle na svoje mesto.



● Dvogovore pestri ples čustev, ki ga uprizarjajo doživeti obrazi.



● Hydu redno dopovedujejo, da njegova soba ni običajna motelska čumnata, za kar se izdaja.

Špil res zelo sili v smer interaktivne knjige, kar vsem ne bo povšeči. A hkrati gre za nenadejan dragulj, ki napoji tako lačne oči kot duha. Če bi ga hoteli še malo izbrusiti, bi bržkone odnesli tudi nekaj njegove edinstvenosti. **80** ***Navi***
Nintendo **DS**

Sonic and the Secret Rings



Nič čudnega ne bi bilo, če bi publika Secret Rings vnaprej odpisala kot griš. Skorajda ni kultnega lika iz iger, ki bi padel tako nizko kot Sonic, saj se mu režijo celo Črvi. A glej presenečenje, po katastrofi s PS3 in 360ice ter obupu s PSPja je wii dobil igro, ki ni v sramoto niti konzoli, niti licenci.

Hvala Alahu so avtorji pozornost vrnili na Sonica, saj igramo le in samo z njim, namesto da bi se matrali z armado njegovih družabnikov. Hkrati so ga prenesli v sveže okolje popkornaste Tisoč in ene noči, kjer ježevcoid pomaga ohraniti dotično knjigo pred zlobnim duhom. Na roko narisane slike, ki skupaj z obilico niti ne obupnega govora (na voljo je tudi izvirni rižožerski, hai!) tvorijo vmesne sekvence, dajo posrečen občutek nedeljske animiranke.

No, bistvo je v tipično sonicovskem igranju. Brez sitnih pustolovskih elementov in neposrečenih alternativnih prijemov s plavo glavo naprej pičimo v 3D stopnje, ki obilujejo s prstani in drugimi dobrotami, a tudi z nevarnostmi. Izbira poti je omejena, saj smo pripeti na tračnice, a to je le dobro, saj se Rings na ta način spremenijo v trirazsežen posnetek nekdanje 2D bliskovitosti. To je Sonic, ki smo ga pogrešali: greš hitro, hitreje, najhitreje, skočiš kanalji na betico, se z alienskim refleksom ogneš pasti in spet greš, greš, grrreeeeššš! Kontrolna shema z nagibanjem daljinca, ki ga držiš postrani in gumba uporabljaš za skakanje, sunek naprej pa za pobijanje sovragov, je prenesetljivo natančna, barvita grafika je solidno natančna in ubijalsko brza, razgibani nivoji pa so dosti boljši kot v duhamornem Sonicu za PS3 ter 360ico. Vstavljen je še lahkoten frpjski element, saj špil vsebuje stotnijo spretnosti, od preklica skoka, kar rabi kot zavora, do izboljšanih Sonicovih lastnosti. Te pripisujemo enemu od štirih prstanov, na katerih je prostor omejen, in tako ježa prilagajamo zahtevam nivojev.

Res je, da je različnih svetov le sedem (dasi drži, da je po njih razmetan lep kup izzivov in da je smisel Sonica mojstrovanje stopenj skozi ponavljanje, kar je tu neprimerno bolj mogoče kot na playstationu 3), da je težavnost ostra, da je hoja nazaj nerodna, da so multiplayerske mini igre dolgocajtne in da bi lahko spretnosti bolj izpilili, saj vsebujejo nekaj nazobčanih robov. Ni pa dvoma, da so Secret Rings fina igra in pošten korak k oživitvi legende. Kako ironično, da so se jo ravno zdaj odločili poslati v bunker!



● Saj pomnite tisti skakalno-šibalno-ničjasni občutek z mega driva? Sonic za wii ga verno poustvari. Zdaj so na vrsti NiGHTS!



● Dinozavrska beštija Legebitrine barve je samo ena od raznolikih nevarnosti in ovir, ki prežijo na modrega ježa. Hitreje kot teče, bolj veselo je, a več spretnosti potrebuje za ogib.

75	***Nič Tails, nič Shadow, nič Robotnik. Le Sonic in Sneti, končno sama.***
	wii — **Sega**

God Hand



Genova božja roka ima v zgodbi (kolikor je je) bistveno vlogo. Lasti si jo tudi eden od negativcev.

Case je med igranjem God Handa nesrečno umrl. Odpadla mu je roka, zato je izkrvavel, še prej pa so se mu skisali možgani. Da bi bolje razumeli, kaj je pri vašem omiljenem opisovalcu sprožilo stanje maničnega drkanja, ki je vodilo do nesreče, se najprej preselimo v zakulisje igre, ki je vsega kriva.

Zamislite si nekakšen alternativen Divji zahod, kjer se po ulicah, pivskih salonih in pustih vilah zadržuje golazen vseh sort. Jezni kavboji brez klobukov, gologlavi debeluhi, sado-mazo prasice z biči, homoerotična dvojčka, ki sta utekla s karnevala v Riu, muzikalni duet iz pekla, zamaskirana gorila, ki je v resnici gorila. Z masko. Predstavljajte si dalje postavnega mladeniča, Gene imenovanega. Kdo ta je in zakaj v God Handu mikasti skupinice naključno izbranih osebkov z zgornjega seznama, niti ni važno. Kot ni bilo pomembno v časih legendarnih 2D v-desno-hodi pretepačin, katerih modernizirani duhovni potomec pričujoči naslov nedvomno je.



Pred brcami v kepe in splošno nasilnostjo te God Hand opozori že pred začetkom igranja. Gre pak za zajebancijo, saj igra še krvi nima.

Kot v Final Fightu začetek spremlja naključno udrihanje po tipkah, vendar hitro pogruntaš, da je to igra, ki zahteva določeno predanost. Kot ženska, dokler je mlada. Har, har. Slej ko prej te prevzame preprost, a globok ter dodelan sistem mlatenja, ki v osnovi sestoji iz treh akcijskih gumbov. Nanje je moč namestiti poljubne ročne / nožne zamahe, ki jih nabavljaš v namenski trgovini, dinar zanje pa zbiraš med igro in v kazinu s špilanjem hazardnih iger. Tako si ustvariš in izvajaš čuda kombinacij ter zaporedij, pri katerih je edina resna meja domišljija. Mehaniko dopolnjujeta še dve zanimivi pogruntavščini. Prvi je ime 'božja ruleta' in je komplet posebej hudih borilnih tehnik, do spiska katerih se med igranjem prikradeš kadarkoli s knofom R1. Tu najdejo mesto spektakularen udarec v jajca, pošiljanje nepridipravov v orbito z bejzbolskim kijem in podobne hecnosti. A pozor, izvedljive so le, če imaš pri sebi dovolj prej nabranih posebnih kart. Druga napredna pritiklina, 'božja dlan', je vsaj po učinku, ki ga ima na nasproti stoječe gnide, sorodna. Ko se skozi dolgotrajno tepežkanje napolni poseben merilnik, je moč sprostiti Genovo demonsko roko, ki heroju poveča moč in hitrost izvajanja udarcev ter ga naredi praktično nesmrtnega. A le za omejen čas, zato velja te dragocene trenutke kar najbolje izkoristiti.

No, tisto, kar je pri God Handu tako božjega, je način, kako se elementi mlatilnega sistema spojijo v neločljivo celoto, ki reflekse in najbolj nagonski predel možganov zaposli do te mere, da začneš švicati. Čuje se ne tako komplicirano: Gena, ki ga fiksna kamera spremlja izza hrbta, najprej približaš sovragu, nakar se pogled nanj 'zaklene'. Začneš mlatiti. Barabnik bo poskusil blokirati, vendar mu lahko obrambo razbiješ z določenimi udarci, kar ti ga servira kot prašička na pladnju, okrašenega z rožmarinom. Bum, tresk. Problemi se kajpak začnejo, ko te napade več lumpov hkrati. Blokiranja namreč ni. Sploh. Nadomesti ga desna gobica, ki rabi izmikanju levo, desno, naprej in nazaj. Sistem spričo unikatnosti in zmernega osveževanja nabora sovragov, katerih napadalne vzorce se moraš naučiti do pikice, da ne izgubljaš energije po nepotrebnem, zahteva precej vaje. A ko imaš mehaniko v mezincu ... Tresi se, Zemlja! Kot Bruce Lee se lahkotno gibaš med telesi in krošeje deliš kot Dedek Mraz darila, sem ter tja pa poprimeš še za eksplozivni bič ali kako drugo priložnostno orožje. Vse to ob glasbeni spremljavi, ki se je ne bi sramoval niti Tarantino. In vendar je to le ogrevanje za pretepalni vrhunec, ki te čaka pri spopadu z odbitimi šefi, testamentom zajebanosti, humorja in zajebantske narave naslova. Ter, kot boste kmalu prebrali, tudi Casovega tragičnega pogina.

No, še prej je prav, da se ustavimo ob rečeh, pri katerih Božja dlan ne blesti. Ena je kamera, ki zaradi nepremičnosti ne pripomore k preglednosti bojnega polja. Tu naj bi na pomoč pristopil radar, a se tudi ta izkaže za nalogi nedoraslega. Nadalje bi lahko igri dlakocepsko očital enolične nivoje, komajda povprečno grafiko in mestoma nefer težavnost. A daleč največ črnega žolča bo nastalo zaradi ponavljajočega se in razvlečenega napredovanja od stopnje do stopnje. Odličnost mlatilne dinamike gor ali dol, vzorec ugonabljanja ene skupinice zlobcev za drugo, kjer enaki nasprotniki vedno reagirajo na isti način, čemur usodno sledi šef, postane preveč očiten. Če bi bil God Hand pol krajša in pol bolj zgoščena igra, bi se le redkokdo pritoževal.

Ah, ja, Case in njegov vnebohod, torej. Nič, dogodilo se je preprosto to, da je naš kot prase prepoteni heroj totalno popizdil, ko ga je finalni kapo di banda še dvajsetič zabil v tla. Zarjul je kot ranjen lev, skočil v zrak in plošček proti televiziji zalučal s tako živalsko silo, da mu je na mestu odtrgalo roko. Le pazite, da se kaj takega ne zgodi tudi vam, čeprav je God Hand tega v prenekaterem pogledu skoraj vreden.

82 — *Ko Case obleži, na pomoč pristopi Esac, njegov (slabo) klonirani dvojček.*
playstation 2 — Capcom



Šekši karta pri priči napolni merilnik, ki omogoča sprostitev demonske roke. Za sabo jo občasno pustijo sovragi, ako jih spektakularno nalomiš.



Bitke s šefi so napete do kraja. Brez specialnih kart, naprednih tehnik in napolnjenega božjedlanskega merilnika se z njimi ne gre srečati.

NBA Street Homecourt



● **Če bi bili deci, bi arkadni sistem ovesili s čuda fines in se približali pretepačinam. Ampak niso.**

Ker si je serija NBA Street na konzolah prejšnje generacije priigrala tri dele in še enega na PSPju, filozofirati ni treba. Homecourt je popiljena stara arkadna košarka tri na tri v grafični preobleki, ki čisla barvitost, natančno animacijo teles in pravo 3D kamero. PS3 in 360ica se ne namučita, a prispevata obilje svetlobnih učinkov ter navdušujoče kibiciranje med tekmami (čeprav to nadomesti komentar), v sekvencah pa zvezdniki, kot je Carmelo Anthony, meditirajo o svojih koreninah na uličnih igriščih. Občutek je manj risankast kot v začetnih delih in bolj nalik resnejši V3.

A če misliš, da lahko izkusiš pravo štorijo nekoga, ki se s ceste prebije v dvorane, se motiš. Ustvariš lik, čigar telesne opcije so skromne, mu določiš splošno vlogo – napadalec, branilec, center – in ga specializiraš s ključnimi nadarjenostmi. Nakar te čaka mimohod izzivov iz predhodnic. Zgodbovno nepodprto sodeluješ v tekmah: do 7, 11, 21 ali 30 pik, samo z zabijanji, le z meti z razdalje ... Nabor je večji kot prej, toda način se kmalu začne vleči. Revna oprema je tu zaradi lepšega, izbiranje soigralcev je standardno, sprva okej umetna pamet pa se iztroši in višje težavnosti so take le zato, ker ni nazaslonske pomoči. Homecourt zablesti v multiplayerju na eni konzoli ali na liniji. Znalca lahko iz arkadnega sistema izvlečeta veliko in tale je zadosti svež, da se veterani ne bodo počutili nategnjene. Športniki zopet frčijo dvajset metrov v luft, hec pa je tako v doseganju točk kot v trikih, kar prispeva nabiranje energije za gamebreaker – specialko, ki tebi točke prinese ter jih nasprotniku odnese. Manj je poudarka na naključnem drkanju knofov za zvijače, saj se bolj splača stik z nasprotnikom, kjer pa zaradi novih možnosti prestrezanja več tvegaš. Sistem opazneje poudarja taktiko in je dobro prečiščen, saj so nekoliko zmanjšali količino trikov ter odvisnost od gamebreakerjev in dosegli večjo jasnost. A pobiranje žoge s tal je spet grozno nedodelano, na spletu pa boš pobesnel, ko boš videl, da nasprotnik ni kaznovan, če prekine povezavo. Kar folk zato stalno počne.

Homecourt je stari NBA Street, ki so ga z nekaj, a ne ravno dosti truda presadili na next-gen mašini. V multiplayerju s prijatelji je lahko jako zabaven in če ga kaniš nabijati na tak način ter se ne sekiraš vsled utrujenega enoigralstva, oceni pripiši pet točk. Toda PS3 in xbox 360 si zaslužita več.

77 — *Luftofrčni Sneti je le pika na obzorju. Tako kot inovacije za to serijo.*
PS3 / xbox 360 — **Electronic Arts**



● **Invalidno pobiranje na tleh ležeče žoge se zdi malenkost, a na dolgi rok pošteno najeda. Spet!!!**

Burnout Dominator

Franšiza Burnout je izgubila oprijem s cestiščem v trenutku, ko jo je prevzel Electronic Arts. Izredne trojke (J134, 93) jim ni uspelo zmaličiti, saj je bila tedaj že nared. A že Revenge (J147, 65) je naredil korak nazaj, saj je pozornost s spretnosti vožnje preusmeril na demoliranje prometa. Avti so odletavali izpred tvojega ubojitega sredstva kot vepri pred Quattrom, ko ga zgrabi lakota, in smisel ponavljajočih se dirk je bilo osvajanje zlatih medalj. Tisto, kar naj bi bilo dostopno eliti, je postalo pogoj za količkajno trohico izziva.



● **Grafika je glede na ostarelost PS2 nadvse solidna, občutek hitrosti standardno ubijalski. Vendar osnova Burnouta ni tako zapletena in izpiljena, da bi jo avtorji odnesli z majhnimi dodelavami.**

V EAjevem britanskem studiu razviti Dominator je v mnogočem vrnitev h koreninam. Pločevina je spet smrtonosna in napetost dobesedno otipljiva, zlasti ko kuriš modri super turbak, ki se po izpraznenju obnovi, če si šofiral dovolj noro. Na tvegani vožnji in nizanju superboostov temelji novi modus maniac, drugače pa je to stara mehanika, reciklirana iz Burnouta 2, združena z blaznečo hitrostjo in načini iz trojke – eliminatorjem, burning lapom, road ragem, challengi. Vendar treski ob stranske zidove in avte ne pomenijo nujno crkota, saj ima vse to okrog sebe večjo 'blazino', dočim je manj dirk proti nasprotnikom in več v obliki samotnega vijuganja skozi promet z izpolnjevanjem izzivov (drift, near miss, burnout). V road ragih in eliminatorjih, ki so ostali, je tekmece nadvse lahko odstraniti. Proge so bolj odprte, z več dolgih, zložnih ovinkov in manj krajšnic, napredovanje pa podobno trojkinemu, torej gre za dobivanje medalj, nabiranje točk in izpolnjevanje ciljev. Z generičnimi avti, ki so razporejeni v logične sklope, spet ne moreš početi ničesar pametnega in niso licenčni.



● **Ker je promet spet smrtonosen, te ne zdrmajo le nasproti vozeči avti in kamioni, marveč tudi civilci, ki se podijo v tvoji smeri. Vseeno ni usoden kar vsak stik z njimi.**

Nasploh je novosti malo: super turbo je pobran iz dvojke, maniac je malce drugače izrečen smisel Burnouta, ki ga itak izvajaš stalno, izzivi takisto. Še več, manjkata ločeni kaskaderski modus crash, ki je dajal ničkoliko užitka, in dirkanje po spletu. Tako je Dominator v veliki meri stranski izdelek, namenjen molži lastnikov konzol stare generacije, medtem ko Criterion delajo na petici. Resda se pelje hitro kot zlodej in v njem se da uživati, vsled nevarnosti prometa morda celo bolj kot v Revengu. A dokler bo občinstvo odpiralo usta, da mu bodo vanje zlivali rabljeno strojno olje z jagodno aromo, bo takih lukenj v asfaltu nemalo.

60 — *Dominator Snetija bliskovito poplje v nategunsko prihodnost iger.*
playstation 2 — **Electronic Arts**

Def Jam: Icon

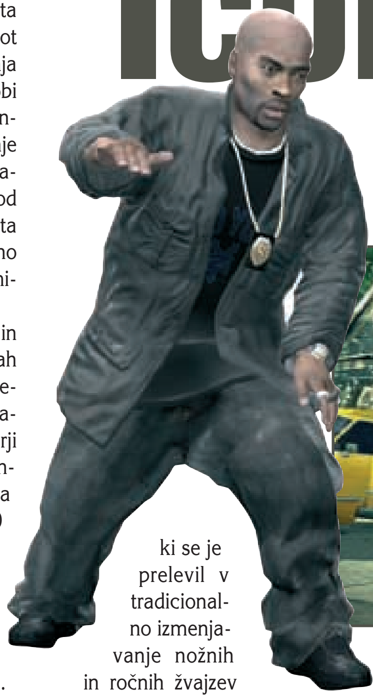
Napovedi glede Icona niso bile rožnate: menjava razvijalca (EA Chicago namesto Akija), občutek raperskega videospota (prikliče v spomin Bulletproof), poskus izvirnega pristopa (kdaj so Electronic Arts nazadnje inovirali?). S tem, da se slab vtis prejšnjih dveh delov še ni porazgubil: tako Def Jam Vendetta kot Fight for NY je kazil borilni sistem, ki je bil neizpiljen in na dolgi rok pretirano enostaven. Napak ni zmogla skriti niti količina debeloustnih zvezdnikov, yeah-biotch muzike in zlatnih lanaca. Tako je Jam ostal v niši, črni kot zamorčeva ritna špilja, kamor ljubitelji Tekkena niso hoteli niti pokukati, mlahavo pričakovanje pa je bilo upravičeno.

Čeprav je Ikona na trenutke videti kot nov špil, se bolj drži tradicije, kot se zdi. Estetika ostaja nigerska: privlekla bo tiste, ki jim dogaja gangsta hip-hop kultura, ter namrgodila čela onim, ki imajo afriškega napihovanja poln kufer. Osnova je vnovič štorijalno podprta kariera, za katero ustvarimo lasten lik. Nastopimo kot novopečen playa, ki se pri muzikaličnem šefu udinja kot pretepač in menedžer za raperje, ki jih pridobi skozi spopade ter druge mahinacije. Poleg tepežkanja so tu branje e-pošte, zadovoljevanje cip in lišpanje v trgovinah. Dotične prodajajo cote, šuze, ketne, diamantne zobe in podobno robo, vsled katere bi jo od kmetov v Spodnjih Česnovcih ostudno fasal. Poanta je v filingu, da postajaš v okviru organizacije vedno jači in da si istočasno pokrovitelj rap glasbe ter kriminalni mofo.

Karierni napredek je glede na pouliči Fight for NY in kilave zgodbovne moduse v japonarskih pretepalkah otipljiv. A po drugi strani je način na pol kuhan: denarna plat je pasuljsko enostavna in začne kmalu najedati, medtem ko je pripovedi dosti premalo. Avtorji so imeli priložnost, da za next-gen naredijo pošten interaktivni črnski film s poanto, toda skromna fabula skozi borno količino animacij ostane na ravni 50 Centovega filma. Nadalje so prisotni dveh sort ločeni spopadi, vadba (brez tutoriala) in nalinijsko udejstvovanje. Sem ne moreš ponesti svojega lika, kar je minus, zato izbiraš med trikrat sedmimi ritmogovorci iz resničnosti, kot so Ghostface Killah, Method Man, Sean Paul, Fat Joe in Big Boi. (Hočemo Snoopa, yo!) Na voljo so lestvice, nerangirani in rangirani spopadi, hitro iskanje, čekiranje statusa frendov, skratka, pričakovan standard. Laga v spopadih s tujci ni dosti, glasovni čvek podpira le verzija za xbox 360. Vobče je nalinijska izkušnja solidna, saj tu ne šteje vsaka sličica animacije ...

... a pot do dolgoživosti ji, tako kot ostalim vidikom Ikone, zapre tehnična plat. Hec je namreč ta, da je špil ubran na srhljivo enako noto kot prvenec in NY. Drži sicer, da so EA Chicago prevetrili mlatilni sistem, ki se je prelevil v tradicionalno izmenjavanje nožnih in ročnih žvajzev v šibki ter močni varianti, kar je zabeljeno z meti, bloki ter reversi. Vse sledi klasičnemu sistemu papir – škarje – platno: udarec podleže bloku, blok podleže metu, met podleže udarcu. Kontrole so rahlo nenavadne, saj imata veliko vlogo gobici: z njima izvajaš močnejše udarce, se otresaš metov, se dvigaš po pristanku na tleh. Nič čudnega, kajti EA Chicago je prej ustvarjal serijo Fight Night s sistemom total punch control, temelječim prav na sukanju analožk. Poleg tega so ustvarjalci prišli do kul ideje: izkoriščanja ozadij in glasbe. Poleg tega, da okolica miga v ritmu, lahko tekom igranja z zasukom leve in nato desne paličice menjaš komad, ki igra v ozadju in si ga izbereš pred bojem. Med njega godenjem – na voljo je kar nekaj hardcore raperskih – si malo hitrejši in močnejši od sovražnika, seveda pa isto velja zanj, če fajta na lastno muziko. Dodatna inovacija je, da s podobnim, le krajšim manevrom sprožiš dogodke v ozadju, ki poškodujejo nasprotnika, če si ga spehal na pravo mesto ali ga tja vrgel. Žvajzne ga helikopter z repom, okrog kepe ga pritisne slačipunca na drogu, zažge ga bencin, ki šprica iz črpalke, na izlet po luftu ga pošljejo basi iz zvočnikov ... To tepež popestri, ga obdari s taktično noto, ki je odsotna iz mnogih borilščin, in postreže z impresivnimi stiliziranimi vizualnimi učinki.

A vse, kar Icon stori, je, da doseže isti cilj po drugi poti: dostopnost vsakomur na račun globine. Čeprav je ta špil laže dojeti kot kak Soul Calibur, bognedaj Virtua Fighter, hkrati neprimerno hitreje trčiš ob znalski strop. Nabor udarcev je sila omejen in tudi ob taktičnem izkoriščanju ozadij se boji kmalu zdruznejo na kdo-bo-koga izmenjavanje par najbolj učinkovitih manevrov, dočim navdušenje kopni ob počasnih, včasih kriminalno slabo gibljivih borcih, goljufivi umetni pameti ter lenobni karieri. Icon bo sicer ostal zapisan v zgodovino kot ena redkih pretepalk, ki so si upale inovirati. Vendar bolj kot uživantska prelomnica deluje kot igra, ki se ni zmogla otresti težaške tradicije. Kar bi se ji najbrž posrečilo, če je ne bi izdali pri EA.





Bojevniki se po slogih ne razlikujejo kaj dosti, bolj po moči in hitrosti dokaj skromnega nabora udarcev, ki določa posamezen stil.

69 — *Would I be the Sneti that I am if I didn't kick nigga ass, God damn?!*

PS3 / xbox 360 — Electronic Arts



Privzeto na zaslonu ni pokazateljev energije, saj naj bi njen nivo zaključil iz telesnega stanja borcev. Se ju pa da (jupajdija!) vključiti.



Sčasoma se preseliš v večjo gajbo, borec pa osvoji dodatne stile borbe iz nabora šestih. A tako med njimi kot v njihovih okvirih je malo razgibanosti.

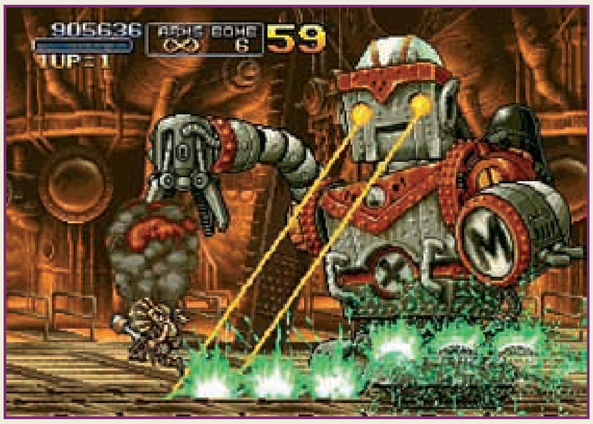
Metal Slug Anthology

Del lepote nabijanja preteklih špilov je v tem, kako te lahko ponesejo nazaj v tisto idealno popoldne pred toliko in toliko leti. Kar si vmes postal, ustvaril ali bognedaj zabluzil, kar si pridobil na denarnici, modrosti in vampu, ženi ter otrocih, pohištvu in čumnati, svežih skrbeh in hotenjih ... Vse to se stopi, steče po platnu resničnosti kot vodene barve, ko jih zadene pljusk iz vedra, in okrog tebe vstanejo duhovi preteklosti. V nosnici spet zbode vonj po zdrajsanem fotelju in starem, s kokakolo prepojenem tepihu, po radiu šopajo disko hiti, mati vpijejo od spodaj, da naj se spraviš na kosilo, ker bo vse mrzlo, ti pa široko odprtih okic zreš v zaslon, naphan z elektronskimi čudesi, in čutiš nepopisno vznemirjenje. Čeprav te že vse boli. Čeprav te ubijajo kot garjavega psa. Čeprav bi lahko čas porabil dosti koristneje. Čeprav oča že prihajajo po stopnicah z bokalom leskove masti. Neprecenljivo do te mere, da nekateri za vnovično občutenje tega mastno plačujejo za stare sisteme na Ebayu. Drugi šopajo emulatorje, medtem ko se tretjim vzradosti korak, ko zagledajo kako pošteno kompilacijo starin za novodobno platformo. Recimo Metal Slug Anthology, zbirki, ki jo dobiš na enem ploščku za PS2, wii ali PSP. Naziv je resda trapast, saj to ni antologija, kar pomeni izbor najboljših, temveč skupek vseh avtomatnih Metal Slugov: enice, dvojke, Metal Sluga X, ki je popiljen remiks drugega dela, in trojke do šestice. Ni Metal Sluga 3D, ker je tako zanič, da se ga celo rižožerci sramujejo, tako kot ne žepnih izdaj (MS Advance za GBA, MS 1st & 2nd Mission za neo geo pocket color). A vsi, ki štejejo, so notri.



● Metal Slug 3 je zadnji del, ki so ga v celoti naredili izvirni mojstri iz matičnega SNKja, in velja za biser serije.

Metal Slugi niso legendarni zato, ker bi z njimi založnik in proizvajalec SNK (Shin Nihon Kikaku, 'Novi japonski načrt') izumil namazan kruh. Špili, ki so za avtomate in domače sisteme neo geo – le šestica domuje na platformi atomiswave – izhajali med letoma 1996 ter 2006, so se zgledovali po receptu, ki so ga pred njimi zakoličile legende žanra run 'n' gun, teci in streljaj. Mnogi se spomnite Contre (1987 do 2004) oziroma Probotectorja, kakor se je imenovala v Evropi, Green Bereta (1986), Ikari Warriorjev (1986 do 1989), Commanda (1985), Who Dares Wins (1985) ... Torej dvorazsežnih iger, kjer med napredovanjem v desno ali navzgor nisi tepel kot v Double Dragonu, temveč si besno rešetal. V tistih, ki si jih gledal od strani, si običajno tudi skakal, medtem ko si v onih, ki si jih igral iz ptičje perspektive, za preživetje izkoriščal okolico. Raziskovalno-pustolovski elementi, ki so krasili Castlevanio, Zeldo ter Metroid, in taktični pristop, ki je krasil poznejši Cannon Fodder, so spoštljivo odstopili oder nažigaški akciji. In prav ta, prečiščena iz naštetih iger, je srčika Metal Slugov. Laufaš v desno, pri čemer območje za tabo ostane nedostopno; skačeš in nažigaš v digitalnih osmih smereh ter se tako trudiš preživeti in nabrati čim več točk; med valovi običajnih grdob te čakajo polšefi in na koncu vsakega nivoja glavni šef; vsega pa je konec, ko ti zmanjka žetonov za nakup nove skupinice življenj.



● General Mordred je očitna analogija Švabonarjev iz druge svetovne. Tudi njegovi soldati so wehrmachtovski.



● X je remiksana dvojka. Ubili so upočasnitve, vstavili nove sovražnike in spremenili tempo.

Toda vse ni tako preprosto. Štorije na videz ni: kot zahodnjaški vojaček se v futurističnem okolju, začenši z letom 2028, boriš proti valovom maloprideževski, ki uletavajo z desnega roba zaslona. A ozadna pripoved skriva podrobnosti, od sestave vedno bolj številčne skupine Peregrine Falcon, ki ji pripadaš, prek motivov zlobnikov (osrednji, general Mordred, postane zagrenjen, ko mu ubijejo sina, in je v svoji bolečini pripravljen iti v pakt z vsakovrstnimi gnusobami, celo z alieni) do celotne parodične tematike boja proti sodobnemu terorizmu. Vsak del serije je idejno zastavljen vsaj malo samosvoje in v finalni šestici se krog sklene. Nadalje so tu inovativni igralni elementi. Hitrost dogajanja je velika, v nasprotju s Contro je lik, ki ga nadzoruješ, gibčen in zna, ko se sovražniku približa, dotičnega zaklati ali ga fentati z brco. Med običajnim pokljanjem sem in tja naletiš na vozilo, v katerega lahko sedeš, od tankov prek robotov do silnih oslovskih vpreg; tedaj si zaščiten, a počasnejši in moraš upoštevati čas, ki ga potrebuje obračajoči se mitraljez. (Po teh 'železnih polžih' je serija dobila ime.) Na voljo so mnoga orožja, ki jih tradicionalno dobivaš od rešenih zapornikov: običajno pištolo, granate, šmajser, bazuko, Puško, laser. Vse to uporabljaš za krepanje pisanega nabora kanalj, ki se sicer valja v navadnih soldatih, a postreže z obiljem oklepnikov, letal, helikopterjev, nadnaravnih sov-



IDEALNI IGRATOR

Tako kot so številne dirkačine narejene z volanom v mislih, je Metal Sluge najbolje igrati z dobro digitalno palico. Ja, to so 'arcade sticki', naprave s kolikor- toliko široko podlago, krepko, po možnosti kovinsko palico, ki zaznava premike v osmih smereh, in gumbi, ki vdano prenašajo razjarjeno mlatenje ob krepotih. So prava izbira za resne pretepače, a tudi za nabijače Metal Slugov. Križci na joypadih in PSPju so okej in tudi zamahovalna shema za wiijev daljinec je simpatična. A vse to je ravno za tisti kanec premalo natančno in odzivno, da bi bilo MSA tako moč igrati na najvišjem ter najbolj uživantskem nivoju. Navsezadnje je digitalna palica za serijo vsled njenega avtomatnega izvora privzet način kontrole. Na PSP je sicer ne boš mogel priključiti, zato pa bo mirne duše razturala na playstationu 2, prav tako kot na wiiju, če je namenjena kocki ali imaš ustrezen vmesnik.
O tosortnih palicah smo pisali v Jokerju 121, članek bi moral biti tudi na stranki. Lik-Sang je medtem umrl, toda večina navodil še drži.



ragov (zombaklji, duhovni, prišleki iz vesolja ...) in še marsičesa. Nisi priklenjen na eno ravnino, temveč lahko dostikrat izbiraš med spodnjo in zgornjo potjo, hkrati pa te Slugi vodijo stolpičasto gor, prepadno dol, pod vodo, v luft in povrhu vnesejo nekaj nelinearnosti.
Takisto je serija znana po barviti, risankasti dvodimenzionalni grafiki, ki je z neverjetno količino podrobnosti paša za oči. Vsak kosem ozadja, efekt, lik, vozilo, vse je z ljubeznijo in na roko izrezbarjeno do poslednjega detajla. Zato Metal Slugi v teh časih rutinskih 3D fleh in nerodnih poligonskih likov izžarevajo brezčasen šarm, kot kaka stara Disneyjeva animiranka. Pa ne le vsled natančnosti, ampak zaradi humorne duše. V nasprotju z resnobnimi konkurenti se iz Slugov cedi odbitost: široko režeč, mrko mrščeč se tvoj lik, zapretiravane smrti kanalj v prščih smešne krvi, lutkasta animacija zapornikov, huronsko zabavno spreminjanje v zombija, opico in debeluha ...
Da je prvenec star enajst let in je še zdaj videti slasten kot nekdaj, ne glede na to, da je raztegnjen na zajetne LCD-zaslone, je globok poklon oblikovalcem.
To so torej Metal Slugi: razgibane, humorne, domišljijske, grafično čudovite 2D mešanice (razmerje neka-ko 70 : 30) streljanja in skakanja. Dobro, brez težav pri kompilaciji ne gre. Čistuni bodo vekali nad potuho v obliki izbire neskončne količine žetonov, čeprav je to dober trening za igranje z omejenimi 'kovanci', ki je seveda takisto na voljo. Nadalje drži, da so iznajdljivi in predani večino teh iger že izkusili, bodisi v izvirni obliki, bodisi na emulatorjih. Med kar sedmimi špili se začno določene situacije in nasprotniki ponavljati, vsi deli pa po kakovosti niso enakovredni. Zdi se, da bolj kot gre serija proti koncu, bolj postaja rutinska; čeprav sta MS5 in 6 solidna, ne dosegata ubijalskega razturja od prej, medtem ko je štirica znana kot najšibkejši člen. Dodatna pripomba je, da verzije niso enakovredne. Ona za PSP je podvržena motečim upočasnitvam tako v menijih kot med igranjem, vse trpijo zaradi ne predolgega, a ipak motečega vmesnega včitavanja, dočim na prenosno drkalico ni moč priključiti digitalne palice (glej okvir) kot najboljši igrator. Za ultimativno slugovsko izkušnjo sta tako najbolj primerni sobni inačici s tovrstnim ročajem. A to niso resni pomisleki in ne glede na sistem je MSA odlična zbirka, ki te minuto za minuto zasipava z izvrstnim poskakovalnim streljanjem.
Vedi le, da ni namenjena vsem. Kleč Slugov je namreč brezkompromisnost, ki bo velika preizkušnja za sodobnega špilavca. Igranje vrste teci in streljaj je resda izpiljeno do potankosti in narejeno tako, da malodane vsak centimeter prinese svež brizgljaj adrenalina. Hkrati pa so to dokaj kratke igre, z nekako pol ducata nivojev v vsaki, ki te blazno rade ubijajo in se zanašajo na to, da boš šel vedno znova od začetka, skušal kritične situacije do potankosti naštudirati in jih s tem premagati. Tovrstna logika je vladala v času, ko je bilo gejmerstvo elitistična zabava za izbrance, kjer ni bilo prostora za šibke, polovičarje, bleferje. Špili so te radostno krepavali in se nato privoščljivo nasmihali, medtem ko si ti lomil pohištvo ali v zgrbančen v kotu jokal kot punčkica. Tako je bilo deloma zato, ker avtorji še niso bili izkušeni; deloma, ker so kupci zaradi novosti nekritično sprejemali vse; in deloma, ker so proizvajalci avtomatov, kjer je domovalo ogromno iger, služili z vanje zadeganimi kovanci, zaradi česar se jim je najbolj izplačala igralčeva smrt. Stalno si umiral v nepravičnih pogojih, od gromozanskih valov barab do potrebe po milimetrsko natančnem vodenju, in Metal Slugi dejansko spadajo med težje igre sploh.
Ker je igrarstvo medtem postalo splošna zabava in je večina brez časa in volje, da bi ure in ure posvečala napornemu špilu, bo moral moderni špilavec za uživanje v MSA premakniti dojemanje tega, zakaj igra. Ne zato, da bi pregnal čas, se sprostil, upravičil nakup dragega hardvera, marveč da bi skozi težaško mojstrovanje odkril lastne meje, veselje pa načrpal iz stremenja k popolnosti skozi večno ponavljanje nivojev. Da bodo to hoteli oziroma bodo tega sposobni redki, ni problem igre, temveč časa, v katerem živimo. Stari kozli pa ... Ahhh. Ob Slugih boste znova frišni in dehteče mladi, duhovi preteklosti se vam bodo smehljali in naleteli boste na morda že izgubljeni smisel drezanja joysticka, če vas le ni odpustljiva narava svežih špilov preveč pomehkužila. Ta spoznanja so vredna vsakega evra, ki ga boste odšteli za Metal Slug Anthology.



● Na wiiju daljinec držiš bodisi postrani, bodisi pokonci kot ročico, streljaš pa z nunčakom. Ker je igra prezahtevna za tak hec, je dobro uporabiti gamecubov joypad. Classic controller ni podprt.



● Vsi deli vsebujejo multiplayer za dva na enem zaslonu, ko napredujeta proti desni in tamanita pesjane.

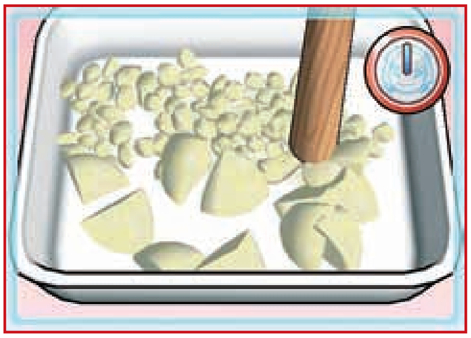


● PS2 in wii to povzameta, dočim verzija za PSP omogoča ad hoc povezavo z nekom v bližini. Tu mora vsak imeti svoj izvod igre.

84 *Hecno animirani Sneti igro umesti v širši kontekst. Strelivo? Besede.*
PS2 / wii / PSP — SNK Playmore

Cooking Mama

Na, pa so zašuštrali še en obetaven koncept, kot nalašč za wii in DS. Le s katerim drugim igratorjem kot z wiiljincem in peresom bi mogel vihteti nože, ponve in valjarje ter se v gostilni Pri mam'ci udinjati kot kuhar? Cooking Mame sem se zato veselil: špil je obljubljal edinstveno, izvirno zasnovo, hkrati pa se je nakanil povzeti vzdušje v kuhinji, ki v igrarskem smislu spomni na akcijsko realnočasovno strategijo. Ogromno stvari naenkrat je treba imeti v glavi, urno se obračati in v jed vložiti nemalo pozornosti. V bistvu so naše punce, žene in mame vrhunske igričarke!



Nekako taka so videti pričakovanja te kuharščine, ko se kupec sooči z nje kruto realnostjo.

Česar pa iz tega zaspanega poskusa ni mogoče zaključiti. Špil je zbirka mini iger, vsako tvorijo posamezni koraki za udejanjenje recepta. Z wiijevim daljincem ali DSovim penkalom oponašamo kuharske gibe: režemo, sekljamo, lupimo, mešamo, oblikujemo testo, treskamo jajca, zlivamo v lonec, rihtamo toploto, začinjamo, mažemo ponev ... Sliši se fino in žretje je z vsega sveta, od Španije do Kitajske. A zabava se neha ob otroški animejevski grafiki brez navdiha ter ponavljajoči se glasbi – zlasti pa ob upokojenski strukturi in nenatančni kontroli. Namesto da bi skakali po živahni restavraciji, se trudili za oceno gostov, nabavljali surovine, klamfali lastne recepte in bili nagrajeni za originalnost, smo brez kanca štorije obsojeni na duhamoren, rahlo nepremočrten niz kakih petdesetih jedi, kjer kot trenirane opice za čim več nesmiselnih točk delamo natanko tisto, kar igra od nas hoče. Nobene izvirnosti in prostosti, strast do kuhanja je grdo pokvečena, zahteve pa so dostikrat sitne kot kelnarca na koncu osemnajsturne izmene, saj jim kontrolna shema na wiiju ni dorasla. Trud gre vse prevečkrat v franže, ker se špil ni sposoben odločiti, kako natanko bo zaznal wiiljinec, in detekcija gibov je na res nizkem nivoju, neprimerljivem s kakim Wario Warom. DSova verzija



Igranje v dvoje špil gotovo popestri, a le, dokler eden ne dojame, da ga kontrole pečejo na lahnem ognju.

recepturno ni enaka wiijevi in je nadzorno natančnejša, s tem, da je dosti cenejša od nje, saj jo tržijo za 30 evrov (wiijeva stane 50). Zato pa si deli enako zasnovo in nima multiplayerja, ki Cooking Mamo za wii naredi za silo prebavljivo. Če se ga kajpak s sotrpinom ali sotrpinko vsled ohlapnega nadzora, dolgoveznih receptov in morečega dolgčasa ne bosta kmalu naveličala.

Pojdite raje v tazaresno kuhinjo kaj scimprat na otipljivem štedilniku, to napol kuhano čorbo pa pustite pri miru!

42 *Sneti navduši Mam'co z borovničevim jogurtom s sardinami in pestom.*
wii / DS — 505 Games



Zgodbovna predloga ni najboljša, a ko drek v vročici spopadov zadene pregovorni ventilator, na to hitro pozabiš.

Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

Moja lanskoletna romanca z Ghost Recon: Advanced Warfighterjem (J153, 82) se je končala s sporazumno ločitvijo. Šlo je za lahkotnejšo taktiščino, ki je večidel upravičila pričakovanja, čeprav je vseeno imela več zavijanja z očmi vrednih elementov, kot bi si želel. Zato je bilo optimistično pričakovati, da bo čedalje pogoltnejši francoski založnik komaj leto po splovitvi prvenca izdal količkaj uspešno nadaljevanje. No, včasih se je lepo motiti.

Gre za to, da so avtorji dojeli, kaj je bila težava, in igro pošteno izpilili. Pred strelski vod so namreč poslali tri največje neslanosti: hrošče, čudno postavitev snemalnih točk znotraj misij in nečloveške skoke težavnosti. Takisto so poklepali občasno butalsko taktično odločanje sovragov (samomorilska nagnjenja, sindrom lipovih bogov) in članov tvojega tima (skakanje pred cevi). Prav razveseljivo je, kako z vsako novo bojno situacijo odkrivaš vsebinske priponke, ki so v bistvu popravki izvirnika. Čezmerno umiranje tvoje malenkosti – zadosti sta že dva dobro namerjena strela – so denimo elegantno rešili s tem, da so med specializacije, ki so na voljo pri izbiranju pomagačev pred in med misijami, vstavili zdravniško. Odličen sistem upravljanja soborcev v slogu 'nameri in pošlji tja / nameri in ukaži napad' so nadgradili z možnostjo duševne selitve naravnost v oči kompanjonov, kar ob rabi zveste taktične karte še olajša zaznavanje nepridipravov v načrtovanje napadov. Malo je naslovov, kjer je vmesnik tako neobremenjujoče, skorajda simbiotično nasajen v središče igralske izkušnje. Chapeau, Ubisoft!

V vlogi cinika bi sicer lahko rekel, da so si tako pedantno uravnoteževanje osnove mogli privoščiti le zato, ker jim je bilo stepanje smetane na drugih področjih zadnja briga. Protagonist ostaja kapetan ekipe ameriških specialcev Scott Mitchell, dočim se je teater spopadov z oboroženimi rođoti iz sončnega Mexico Cityja preselil le nekoliko severneje, bliže mehiško-ameriški meji. Pozitiven učinek migracije je vsekakor povečana raznolikost bojnih okolij, saj se pred urbano akcijo udeležimo hajk po hribovju med državama. Toda verodostojnost lokacij in logičnost neprestanih selitev s kraja na kraj zopet kvari nekaj vprašljivih dizajnskih odločitev. Prva, ki je bolj okrasne narave, je manko prisotnosti drugih živih bitij izven dobrih fantov in nepridipravov. Heh, so mar do leta 2014 vsi Mehičani že zbežali v Bušlandijo? Druga, manj dlakocepska, pa je vnovična vključitev komaj prebavljivega, do kostnega mozga klišejskega scenarija, ki skuša smiselno povezovati naloge. Scott, samo ti nas lahko rešiš! Pojdi na mesto A in pobij vse! Skoči na točko B, raznesi to in ono ter predsednika Juesej reši zagate! Kot Jack Bauer, skratka, le da v mimetični vojaški opravi in brez trohlice občutka za omembe vredno karakterizacijo lika ter njegovih podložnikov, kaj šele negativcev.



Komandiranje sotrpinov je manj obremenjujoče kot poprej. Smodniški kolegi so strelno sposobni, podjetni pa so tudi pri iskanju zavetja. Ako trem ukažeš, naj počepnejo za železen sod, bosta dva sama poiskala boljše skrivališče.



Napredno zdravljenje je kul, obenem pa je naslov zaradi tega zdaj lažji. Rakuni veterani ga obvezno igrajte na 'hard'.



Mehanike skakanja v zavetje v protipuščavniškem načinu spet ni, zato je igralnost tam nekoliko drugačna, manj strateška.

Saj ne rečem, borilna mehanika caruje. Strateško skakanje v zavetje sten, avtomobilov in drugih objektov, čemur enkrat sledi klinično odstranjevanje sovražnikovih legij s pazljivim kukanjem izza vogalov, drugič pa rambovsko jurišanje z metanjem dimnih in običajnih granat, spremljajo akcijski vrhunci, ki jim ni para. Sploh ker ti nadrejeni poleg nažigaških kolegov občasno podredijo še vojna vozila, da takrat hipno preklapljaš med vlogama kapetana na terenu in generala v bližnjem zaledju. Uničenja, ki ga zna ustvariti tank ali z raketami opremljena helič in reaktivec, si ni težko predstavljati. Če se čeljusti ne bodo povešale, ko se bodo na zaslonu vrstile ogromne eksplozije, oblaki najboljšega dima sploh, natančne sence in božanski efekti sončnih žarkov, ki pronicajo skozi ozračje, obarvano v skladu s časom dneva, potem zanje ne bo dovolj spektakularno nič.

A prav zaradi splošne nadmoči igre je toliko bolj neopravičljivo, da se nezanemarljiv del pristnosti soldatnega vzdušja porazgubi iz navedenih razlogov. In čeravno je drugi Gozdni Rakun za 360ko ponovno obdarjen z vseobsegajočim večigralskim modusom (nastavitev je nešteto, prisotne so praktično vse predstavljive kombinacije kooperativnih, moštvenih ter solerskih načinov!), sem prepričan, da se ga bomo čez kako leto, ko nas bo po vsej verjetnosti doletel tretji del, najbolj spominjali zavoljo precej kratke enoigralske kampanje, ki se jo da ob red bullu ali dveh končati v enem popoldnevu. Ni greh?

81 *Case v pričakovanju definitivnega GRAWa prižge svečo za padle rođote.*
xbox 360 — Ubisoft

Plaz strojne beline

Xbox 360 je star že leto in pol in v tem času se je ob njem nabral lep kupek periferije, ki si zasluži Snetijev pregled. Tudi zato, ker je moč skorajda vso uporabiti na PCju.



Hecno je sicer, da Microsoft žlajfa rabo tipkovnic in miši na xboxu 360, ampak hej, če voda teče samo v eno smer, pač teče le v eno. Bolje kot v nobeno. S prihodom Viste ter MSjevega uradnega računalniškega onegaja, ki sliši na ime wireless gaming receiver (konkretni preizkus najdete v mini testisih) in omogoča priklop brezrepih naprav za 360ico na PC, se je kupcu odprl nov svet, ki nudi nekaj slabih in nekaj dobrih izbir. A na vsak način je pristop malodane prelomen, saj doslej še ni bilo konzole, katere oprema bi uradno, brez raznih kitajskih posredovalnih onegajev, tako radovoljno pasala na abake. Zato sem zbobnal na kup periferijo za beli zenovski xbox in jo izmučil tako glede hardvera ter obnašanja na konzoli kot koristnosti za računalnik, kjer je to smiselno bilo. Pa gremo.

WIRELESS CONTROLLER

Cena: 45 evrov

Povedati kaj novega o tem joypadu skorajda ni moč, razen tega, da se kljub izdatni rabi in padanju po tleh ni niti poškodoval, niti odpovedal poslušnosti. Ima analogni gobici, štiri gumbe na desni, digitalna knofa pod kazalcema in analogna poteznika pod sredincema, namenjena zlasti dirkačinam. Na sredini so select, start in ličen prijavnik v sistem s štirimi zelenimi ledicami, ki označujejo, kot katera po vrsti je naprava prijavljena. Robustno in ergonomsko drezalo, katerega ožičeno verzijo smo testisirali v velikem preizkusu ploščkov (J152, id na stranki 2254), daje vrhunski nadzor v večini iger razen v tistih, ki potrebujejo zelo kakovosten digitalni križec. Diagonale na tem so namreč ubožne in neprimerne za mojstrovanje kakega Street Fighterja. Vsled brezžičnosti v wireless controller pašeta bateriji AA, ki se izpraznita dokaj hitro, na oko v petnajstih urah. Zato je moder nakup polnilnika z akumulatorčkom, ki prihrani cekin ter ohrani okolje.

Raba na PCju: ploščček, ki deluje po radijski tehnologiji na frekvenci 2,4 GHz, gaming receiver brez problemov zazna tako v Visti kot v XPjih. Požegnale so ga skoraj vse igre, ki uporabljajo joypad, kar sem jih pognal, težave je delala le nova UEFA, ki je trmasto prepoznavala dva ploščka. Tresenje je delovalo le v nekaj novih igrah, kot so sta TMNT in Spider-Man 3. Znabiti bolje, ko se bo uveljavila Vista in z njo ta uradna naveza. Programja za natančnejše nastavljanje ali programiranje makrov ni, vse je konzolastično enostavno, celo samodejno se reč ugasne po nekaj minutah nedejavnosti. Če ne pogrešaš rumbla (itak ga špili za računala bolj prezirajo kot ne), makrov (malokdo jih) ter kakovostnega križca (vse manj pomembno), je tole odlična naprava, s katero je čisti užitek žic osvobojeno igrati naslove tipa Need for Speed, Virtua Tennis, Pro Evo in Tomb Raider.

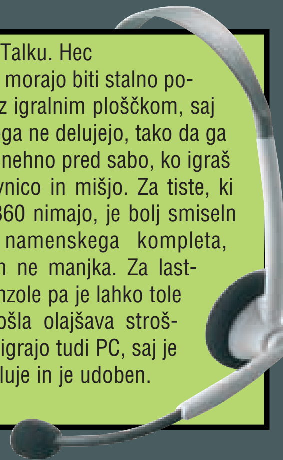


LIVE VISION

Cena: 50 evrov

Live vision je ožičena spletna kamerica, ki vztraja pri ločljivosti 640 x 480, 30 slikah videa na sekundo in 1,3 megapikah. Standardno za nižji srednji razred, torej, in res kakovost slike ni impresivna. Kabel je dolg in očesce je moč s sukanjem ostriti za boljšo sliko (vendar ne za približevanje kočljivih telesnih delov!). Ker je spodnja stran obrobljena, reč stoji na ožjih gornjih robovih televizorjev in monitorjev, a kljub temu bi si želel kavlja, ki je zadnje čase standarden za pecejaške kamerice. Kul je, da zraven fašeš mesec zlate članarine za Xbox Live, kar drugače pride slabih osem evrov, in ožičene slušalke z mikrofonom. Vrednost tako ni slaba, saj okrog 40 evrov koštajo zanikrne kamerice brez vsega. Toda spremljajoča koda za nakup ene od iger na Live Arcade je vredna le štiristo MSjevih pik, dočim je uporabnost kamere ozko odmerjena. Zastonjski TotemBall, ki ga moraš sneti z Liva, je zanimiv kvečjemu uro, medtem ko je nadaljnja podpora močno omejena. Video prepoznajo igre Uno, Battlezone, Bankshot Billiards 2 in serija Hardwood, mahedranje poleg TotemBalla Rayman Raving Rabbids, lepljenje lastnega frisa v okvir z avatarjem pa R6: Vegas, Football Manager 2007 in obskurni World Series of Poker. Beda. To pač ni eyetoy, ki ga je Sony orenk podprl z vsakovrstnim softverom. Da si lahko posnemeš ksiht ali posebej kosmat del telesa in ga uporabiš kot sliko pri gamertagu, bo dogajalo le Jonasu. Menda bodo live vision prepoznali Tiberium Wars za 360ico, a iger z napovedano podporo je malo. Za večino potreb je live vision metanje denarja stran.

Raba na PCju: z nekaj sreče se live vision v Oknih vede kot spletna kamerica nepretresljive kvalitete. A bolj verjetno boš pred delovanjem klel Zemljo in nebo, posebej v XPjih, kjer so (nepriloženi) šoferji nezanesljivi (guglaj 'live vision XP'). Niti v Visti ni šlo brez zatikov, saj je samodejna namestitev gonilnikov umrla na sredini. Potem je kamerica delovala do preobutja, nakar je dokončno umrla in sesula vse, kar si zanjo pognal. Jupajdi.



HEADSET

Cena: 20 evrov

Udobne ožičene slušalke z mikrofonom dobiš zraven novega xboxa 360 (ne joypada!) oziroma kamerice live vision ali jih kupiš posebej, čeprav so v trgovinah redek gost. Priklopiš jih v temu namenjeno vtičnico na spodnjem delu žičnega ali brezvrvičnega ploščka in si jih zadegaš na levo ali desno uho, pri čemer ti na drugo stran lobanje sega nemoteče plastično držalo. Kjer se meter in pol dolga žica iz kompleta stika z joypadom, je kolešček za uravnavanje glasnosti in stikalo, s katerim ugasneš ali vklopiš mikrofon. Zvok je v redu.

Raba na PCju: ko navezo priključiš v joypad in tega bodisi v USB-vrata, bodisi na gaming receiver, se sistemu prijavijo kot ustrezen komplet in jamejo delati ko šus. Tako v Visti kot XPjih, v nalinijskih igrah, kjer je važen pogovor (Armed Assault, Battlefield, raidanje v WoW), in v sistemu, kjer z njimi debatiraš po Skypu ter Google Talku. Hec je le, da morajo biti stalno povezane z igralnim ploščkom, saj brez njega ne delujejo, tako da ga imaš nenehno pred sabo, ko igraš s tipkovnico in mišjo. Za tiste, ki xboxa 360 nimajo, je bolj smiseln nakup namenskega kompleta, kakršnih ne manjka. Za lastnike konzole pa je lahko tole dobrodošla olajšava stroškov, če igrajo tudi PC, saj je čvek deluje in je udoben.



MEMORY UNIT

Cena: 35 EUR

Pomnilniška kartica, oprostite, enota je pripravica, s katero te lepi Microsoft odere kot ustreljenega losa. V prvi vrsti je namenjena tistim, ki so kupili cenejši sistem core brez trdega diska in so tako brez mesta za hranjenje posnetih položajev. Za 64 MB kartice plačaš 35 evrov (prejšnji mesec je prišla zaradi povečane omejitve iger na Xbox Live Arcade na trg polgigabajtna verzija za petdesetaka), kar je rop pri belem dnevu. Toda ker pozicij ne moreš shranjevati na USB-ključek, kar bi MS spravilo ob dobiček, si kot corovec obsojen na nakup. Tistim, ki na 360ici imajo disk, lahko memory unit rabi kot naprava za prenašanje zaznamkov k prijatelju (zraven je plastična škatlica). Prav tako lahko nanj spraviš svoj profil z Xbox Liva in ga uporabiš pri kolegu, kjer recimo skupaj nalinijsko nabijata Gears of War, ali kot alternativno mesto za taisti profil, če se bojiš, da se bo HD sesul. Vendar pa je lahko profil naenkrat le na enem mestu!



WIRELESS HEADSET

Cena: 40 evrov

Ako se ti ožičeni naglavni komplet za sluh ino čvek dozdeva nepraktičen ali kmečki, ti Microsoft nudi napredno lahno slušalko z mikrofonom. Kot podobne telefonske naprave (čeprav ni bluetooth, temveč radijska) si jo, potom dosti udobnega gumijastega držala, nadeneš na uhelj in že čvekaš ter sluhaš. Potem si videti kot kibernetski japi, kar je posebej učinkovito na sestanku Microsoftovih delničarjev (že naročaš, a?!). Na njej so gumbi za vklop / izklop, zmanjšanje in zvečanje glasnosti ter vez z oddajnikom. Zraven fašeš napajalniček za dolgo trajajoči akumulator. Fejst zadeva, le cena je žafranska, posebej ker je v bistvu ne potrebuješ, saj žični komplet delo opravlja enako dobro. Glede dometa celo bolje, saj zmore na približno desetih metrih z betonskimi ovirami še kak meter dodatne oddaljenosti od izvira, preden žalostni crkot v šumu ter blipih stori.

Raba na PCju: frke nobene. Brezrepo slušalko prijaviš gaming receiverju, ne glede na Visto ali Ikspeje. Deluje pretežno enako kot ožičena verzija, zadegana v joypad, ali katerikoli drug sličen kompletek, le da jo minimalno čutiš in je bolj fensi. Ter draga.



QUICK CHARGE KIT

Cena: 30 evrov

Quick charge kit (ali cradle) je posteljica, ki jo priklopiš na elektriko, nakar v njej polniš enega ali dva akumulatorčka za xboxov brezžični joypad. NNNP! Zraven dobiš enega, drugi stane 15 ojrov. Zasoljeno, a ob izdatnejšem igranju se nakup kmalu izplača, saj so baterije drage. Pa še voda bo bolj čista, da bo lahko lokalni podjetnik vanjo zlil več težkih kovin in se bo stanje tako izravnalo.





WIRELESS RACING WHEEL

Cena: 140 evrov

Microsoftovi volani so njega dni veljali za najboljše, a četudi so dnevi glorije mimo, je wireless racing wheel solidna naprava. Najprej pade v oči masivno telo, ki skriva motorja za povratno suvanje in brezžičen oddajnik (za napajanje skrbi ločen usmernik). Tako zajetno je predvsem zaradi tega, da lahko prilagojeno spodnjo plat postaviš na stegna. Ker pred televizorjem navadno ni dovolj visoke mize, je ta opcija nadvse dobrodošla. Blazne stabilnosti ne pričakuj, a z nekaj tiščanja navzdol se da normalno peljati. Pridodan je navoj za pritrditev na mizo, ki volan bolje drži spredaj kot zadaj, tako je trdnost le zadovoljiva. Prijetno majhni obroč, ki ga odkloniš za 135 stopinj, je prevlečen z usnjem in je spodaj zaključen s plastiko ter kovino, zaradi česar daje vtis ličnosti. Na njem so štirje gumbi, ki ustrezajo desnim z xboxovega joypada, trojka start + select + X ter digitalni križec. Med dirkanjem je obroč čvrst in odziven, čeprav mu manjka nekaj masivnosti kakovostnejših volanov za PC, kot je Logitechov momo. Enako velja za učinke force feedback: so dobri, a kanec švohotni in neprefinjeni. Vtis zgornjega dela kvarita lopatki za prestavljanje iz preveč cenene plastike, ki botrujeta menjavi že ob najmanjšem dotiku. Malce manj plastik-fantastik, a takisto občutljivi sta pedali, ki zahtevata dosti nežnosti. Plastični rob, namenjen držanju stopal, je videti neugleden, a mu namen uspe.

Izdelku tega porekla in s tako cenovno nalepko bi se podali boljši pretikali, masivnejši nožni del ter kanec izboljšan force feedback. Vendar pa je wireless racing wheel kljub temu dober volan, ki občutno izboljša izkušnjo. Zraven radodarno dobiš celoten Project Gotham Racing 3, ki je dobesedno narejen za volan in šele s takim igratorjem izrazi svoje vozne kvalitete. Čeprav si ga s ploščkom že preigral do onemoglosti, si dolguješ preizkusiti ga v tej inačici! (Mimogrede, ne gre za prirejeno verzijo, le za tako z volanskimi driverji; ko so nameščeni, lahko uporabiš normalno, škatelno inačico PGR3.) Druga igra, ki ga sprejme, je Test Drive Unlimited, manku količkaj spodobnega povratnega odziva navzlic. Ko začetkom naslednjega meseca pride Forza 2, pa bo naprava nuja.

Raba na PCju: z wireless gaming receiverjem postane ta volan uporaben na PCju, vendar z omejitvami, saj ga nekatere igre prepoznajo, druge ne. GTR2 in rFactor sta delovala brez težav, Carbon in Test Drive Unlimited pa sta se obnašala, kot da ga ni. Suvanja reč ni dala od sebe v nobenem špilu in operacijskem sistemu. Tistim, ki si lastijo samo PC oziroma onim, ki imajo računalo in 360ico, na kateri dirkačin ne obrajtajo, wireless racing wheela zaradi tovrstnih težav ne bi priporočil, vsaj dokler nadgradno ne urihtajo težav.



UNIVERSAL REMOTE

Cena: 30 evrov

V nasprotju s ploščkom je daljinec dvomljive kakovosti. Je velik, težek, z zelo gumijastimi gumbi, ki jih ni najlaže pritiskati. Za nameček je hitrost dojemanja nižja kot pri rokovanju z joypadom. Udobje tako ni na višku, zlasti so tečne smerne puščice. Na njem so intuitivno razporejeni knofi, potrebni za nadzor nad filmskimi ploščki; četverica barvnih pritiskal, skopiranih z xboxovega joypada; in par namenskih. Med njimi izstopa sredično za takojšen zagon Windows Media Extenderja, programa za povezavo 360ice z računalom, na katerem teče Vista ali XPji Media Center Edition. Vez pod Visto deluje dobro, če ne zahtevaš sukanja diviksev in iksvidov, temveč se omejiš na Oknom domače zapise, kot so wmv, wma in mp3. Remote dobiš zraven pogona HD DVD in v tem primeru ga boš pač uporabljal, saj katastrofalen ni (hecno je le, da gumb open / close nadzoruje vratca na xboxu). Samostojen nakup za trideset evrov pa je skorajda nesmiseln, saj kakovost ni na višku, medtem ko brezžični špilavni plošček nalogo opravlja enako dobro, le videzno ne paše. Mimogrede, obstaja tudi polovična verzija universal remota, media remote, ki so jo na začetku prodaje dajali zraven konzole, zdaj pa je nekam poniknila.

Raba na PCju: ker daljinec išče infrardeče očesce na prednji strani xboxa, gaming receiver pri večini uporabnikov ne pride v poštev. Lahko pa črnogorec pride prav za krmiljenje medijskega PCja, opremljenega z IR-vmesnikom.



WIRELESS NETWORKING ADAPTER

Cena: 70 EUR

Bolj plug & play ta mali, lahki vtičnik z antenico in dometom okrog dvajset metrov, ki prispeva wi-fi povezavo za XB360, ne bi mogel biti. Kar se strojne namestitve tiče, ga zadegaš v USB-vrata na zadnji strani konzole, ga pritrdiš nanjo s temu prirejenima zatičema in dvigneš antenico. Potem v rezilu System izbereš wi-fi omrežje (vmesnik podpira standarde 802.11a, b in g ter deluje pri 5 GHz ter 2,4 GHz) in si pripravljen. Če je treba, najdeš še MAC-naslov od vmesnika, ki je lahko enak ali pa različen od konzolinega (če je različen in ima tvoj router vključeno zaščito glede na MAC-naslove, vpiši MAC tako od vmesnika kot od xboxa!). Hitrost je odlična, špili so delovali brez kakršnihkoli zamikov, kar je za takle mostič nadvse pohvalno. Razen tega, da se z njim povežeš na splet (način infrastructure), wireless adapter podpira tudi ad hoc sistemsko povezavo (system link) na bližnje xboxe 360, kar pomeni, da ti ob fizičnih razpaljotkah ni treba prepresti sobane z ethernet kabli.

Elegantna, majhna in praktična zadeva je to – škoda le, da je tako draga. Kabel je bolj plebejska in estetsko marsikdaj kočljiva zadeva, toda 70 evrov je 70 evrov. Če zaradi ureditve prostora ne morete brez wi-fi vmesnika za 360ico, je kakovost gotovo na ravni. V nasprotnem primeru pa bo velika večina premislila, ali se izdatek splača.





FACE PLATE

Cena: 20 evrov za kos

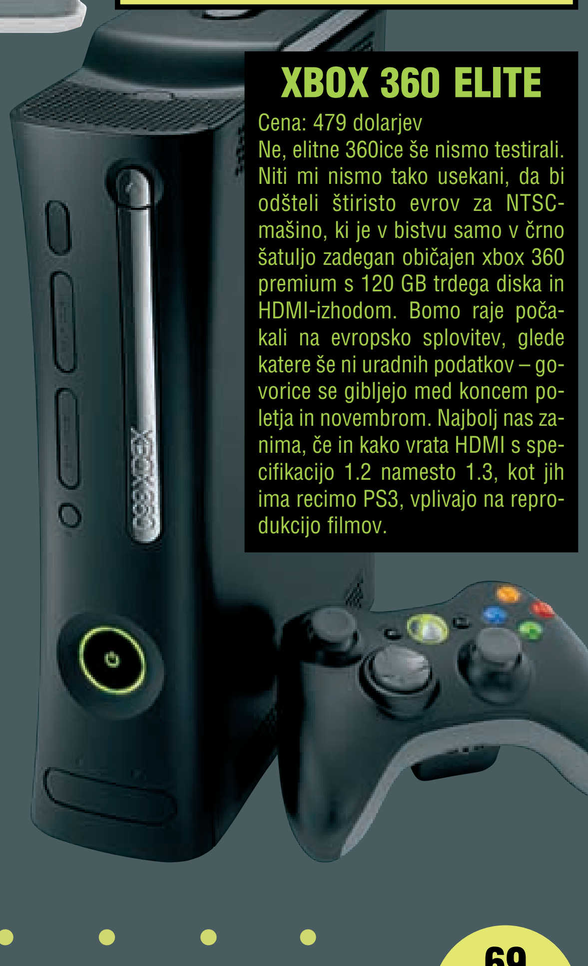
Obrazne platke so še en kos plastike, s katerim skuša Microsoft prinesti nekaj cekina v vrečo, ki jo prazni trženje konzole pod ceno. Temu primerno proizvodnja nekje na Kitajskem stane pol evra, prodajajo jih pa za dvajset. Montaža je enostavna, čeprav gre snemanje prejšnje kožice na trdo (brez asociacij, prosim), a redkokomu se bo zdela katerakoli od ploščic všečna, vključno z ono, ki obeležuje nogometno prvenstvo.

HD DVD JEDINICA

Cena: 200 evrov

Simpatično oblikovani pogon HD DVD za xbox 360, ki se videzno ujema s konzolo in je širok za približno polovico nje, priključimo v USB-vrata (bodisi zadnja, bodisi prednja, če je tam recimo že wireless adapter). Temu navzlic ima lastno napajanje. Če nimamo jesenske nadgradnje sistema z Liva, je treba inštalirati priložene gonilnike. Ko je drajv priključen, se ikona za softversko zaprtje in odprtje pogona razdeli na polovički – ena je za DVD, druga za HD DVD. Filmi se zaganjajo hitro, a čeprav pogon ni tako glasen kot notranji, prispeva kar nekaj šumenja & brnenja, tako da se naveza s playstationom 3 v smislu netečnosti ne more meriti. Pri bum-tresk akcijadah ni problemov, pri kakih dramah in obilicah tihožitja pa bo proti mašincama odšel marsikak grd pogled. Za igre zadeva seveda ni uporabna. Poleg dobiš daljinec (glej zgoraj), zaloga King Kongov jim je že skopnela.

Raba na PCju: pasuljska – rukneš v vrata USB in Okna namestijo vse potrebno, tako XPji kot Vista. Za gledanje filmskih HD DVDjev nucaš kak novejši sukalni program (Cyberlinkov PowerDVD 7.2 ali 7.3 deluje super) in monitor, ki ustreza specifikaciji HDCP. Če si tega ne lastiš – in malo ljudi si ga, saj so taki le nekateri najnovejši modeli – se moraš zateči k indijanskim metodam. Namesti program AnyDVD HD (www.slysoft.com; zastonj je tri tedne, potem pa 49 dolarjev), ki samodejno odstrani zaščito. Arrrr, and a bottle of rum!



XBOX 360 ELITE

Cena: 479 dolarjev

Ne, elitne 360ice še nismo testirali. Niti mi nismo tako usekani, da bi odšteli štiristo evrov za NTSC-mašino, ki je v bistvu samo v črno šatuljo zadegan običajen xbox 360 premium s 120 GB trdega diska in HDMI-izhodom. Bomo raje počakali na evropsko splovitev, glede katere še ni uradnih podatkov – govorice se gibljejo med koncem poletja in novembrom. Najbolj nas zanima, če in kako vrata HDMI s specifikacijo 1.2 namesto 1.3, kot jih ima recimo PS3, vplivajo na reprodukcijo filmov.

MICROSOFT WIRELESS GAMING RECEIVER

Domišljije pri imenovanju tega onegajčka MSjevcem res ni moč pripisati, je pa zato iz naziva vsaj v grobem jasno, kaj lični malček (8 x 4 x 2 cm) počne. Jep: sprejema radijske signale, natančneje tiste iz periferije za XB360. Dvakrat jep: one, katere obsežen testis najdeš v tomesečnem konzolcu. Zadevica, ki jo potisneš v USB-vrata in deluje tako pod XPji kot pod Visto, obratuje kot mostič med računalom in brezžičnim joypadom, slušalkami ter volanom za 360ico. Delovanje je enostavno kot na konzoli. Pritisneš gumb za sinhronizacijo na gaming receiverju ter na igratorju oziroma slušalki, da se zaznata, xboxova naprava se prijavi v sistem in si nared. Naenkrat je moč brezrepno povezati do štiri joypade ali volane s slušalkami, ko je igralna naprava sinhronizirana z receiverjem, pa ne vklaplja xboxa 360 v svojem dometu. Po spletu sem zasledil komentarje ljudi, ki so se jim godile zamrznitve, če je bil priključen določen drug hardver, vendar sem sam v dveh mesecih, odkar si WGR lastim, v računalo zadegal čuda periferije in niti enkrat ni šlo kaj narobe. Slušalka za XB360 (brezžična ali ožičena, ki jo priključiš v joypad) z WGRjem deluje odlično, joypad dobro, volan spotakljivo. Plošček sem velikovečinoma uporabljal brez težav tako v novih kot starih špilih; tudi takih, okrog katerih se folk na forumih pritožuje, da jim noče funkcionirati (Marvel Ultimate Alliance), in v emulatorjih. Najsi je šlo za DirectInput ali novi Xinput, problemov skoraj ni bilo, le volan je trmaril. No, več o tem, kako se konkretna naprava za xbox obnaša na računalu, najdete v testu periferije za 360ico.



Delovanje? Pritisneš tale gumb na sredini in še onega na igratorju in to je to. Netežavno.

Wireless gaming receiver se je v joypadno-slušalkarskem smislu izkazal za fin gizmo, ki ponudi brezkabelno igrarsko svobodo. Ta je bolj dobrodošla in uporabniška, kot bi si človek mislil! Zadeve v naših trgovinah uradno ni, jo pa imajo preprodajalci na Bolhi oziroma jo najdeš v spletnih štacunah. Zanesljivi britanski Game.co.uk jo trži za 22 evrov in petaka poštnine, medtem ko smo v avstrijskih štacunah uzrli akcijsko ponudbo joypada za XB360 in tega vmesnika za 50 evrov. Koliko je nakup priporočen, je seveda odvisno. Nekdo, ki že ima soliden plošček za PC ali ožičenega za 360ico, tega zares ne potrebuje, razen če si želi brezrepnosti. Je pa nadvse kul za lastnike xboxa, ki bi radi periferijo z dotičnega uporabili na računalu, in za one, ki še nimajo dobrega ploščka. Xboxov igrator je namreč totalna milina, ki upraviči strošek. ***Sneti***

MICROSOFT HABU IN RAZER DEATHADDER, BRATA V OROŽJU

Microsoft in Razer sta pred časom sklenila visokoleteče partnerstvo z namenom izdelave igričarske periferije. Mehkužci so prispevali dizajn in tehnikalije, medtem ko so očetje slavnih kačonov dodali nezgrešljivi špilavni dotik. Prvi rezultati pečanja se kažejo v obliki dvojice gejmerskih tipkovnic, tarantule in recluse (v bližnji prihodnosti pričakujte pošten članek na to temo), ter dueta mišonov, habuja in deathadderja. Prvega trži Microsoft, drugega ponuja Razer.

Podganici sta si na zunaj izjemno podobni. Oblikovanje je mešanica ergonomije legendarnega intellimouse explorerja 3.0 in značilnih Razerjevih gumbov ter svetlečih poudarkov. V primerjavi s sploščenim copperheadom, viperjem in drugimi kačami sta glodalca nekoliko zajetnejša ter se, kar je najbolj pomembno, ponašata z višjim hrbtiščem. Rezultat je konkretnejša prisotnost v roki, zaradi česar bosta prijala tistim, ki miško upravljajo s celotno dlanjo. Ti so doslej praviloma prisegali na Logitechove izdelke, recimo velikanske potomce MX500.



Razerjevci so zakrivili tako deathadderjeve kot habujeve gonilnike. Glede prilagodljivosti jim resnično ni moč očitati veliko.

Prva razhajanja se začno kazati ob preštevanju pritiskal. Habu nudi sedem docela programibilnih knofov: gumirana glavna sprožilnika, gumbek pod kolesčkom, drobčkani okroglini za prilagajanje občutljivosti tipala in podpalčni stiskali za navigacijo. Slednji sta hkrati največja posebnost miške, saj Microsoft prilaga izmenljiva modula z različnim položajem stikal. En komplet bo bolj prijal velikodlančnim osebkom, drugi pa je namenjen tistim, ki kosmatinca upravljajo zlasti s prsti. Deathadder se po drugi strani ne more pohvaliti s čim tako ekstravagantnim. Opremljen je s petimi kakopak programibilnimi gumbi (manjkata knofka za regulacijo senzorja) in ne omogoča izmenjave podpalčnikov. Pritiskalom v obeh primerih ni moč očitati veliko, saj so kakovostna, ponujajo dobro povratno informacijo in se fino upirajo naključnim stiskom. Habuju bi na tem področju dal malenkostno prednost, izključno na račun subjektivno prijetnejše klikotavosti. Kolešček je pri obeh enak in ponuja ravno pravšnjo mero sukalne narebranosti, da je uporaben za menjavo orožij v streljačinah.



Mutant... ekhm levičarji ponovno nimate sreče. Oba miška sta zasnovana tako, da v roko ležeta le desničarjem. Bodo pa slednji zato tolikanj bolj uživali, kajti Microsoftov vpliv na oblikovanje se pozna. Z ergonomskega vidika sta podgani precej boljši od dosedanjih razerjev.

Razlike se nadaljujejo v notranjosti. Habu je opremljen z Razerjevim laserskim senzorjem druge generacije, kar seveda pomeni najvišjo ločljivost 2000 dpi (pik na palec). Prvi rod laserskih mišk se igričarjem ni uspel priljubiti, predvsem zaradi slabega delovanja pri hitrih in dolgih premikih (beri: low-sens igranje Counter-Strika). Habu je v tem pogledu boljši od copperheada, a še vedno zaostaja za G5 / G7 in bračo z optičnimi tipali. Posledično ga lahko zares priporočim le petičnežem, ki igrajo na ogromnih zaslonih in pri izjemno visoki občutljivosti. Tedaj oglaševanih 2000 pnp pride do izraza. V deathadderju pak leži najsodobnejše Razerjevo optično tipalo, ki ga oglašujejo kot najboljšo stvar po narezanem kruhu. In dejansko se miška med uporabo odreže fantastično. Pri najvišji ločljivosti 1800 pnp in ustrezno prilagojeni občutljivosti se kazalec premika s suverenostjo ter gladkostjo, ki ju še nisem izkusil. Ne glede na količino truda in izvajanje dolgih in hitrih ročnih manevrov miši nisem uspel pripraviti do zatikanja, preskakovanja, kaj šele negativnega pospeška. Zavoljo tega in oblikovnih prijemov je deathadder na moji lestvici s prvega mesta izrinil Logitechovo MX310.

Pozitiven vtis dvojice kvarijo le težave s softverom. Deathadder je šele z zadnjim firmwarom in gonilniki rešil vse probleme, dočim je habu postal znan kot miška, ki jo je skoraj nemogoče pravilno namestiti, posebej v Visti. Ironično, glede na to, da nosi napis Microsoft. Upam, da bodo hroščki in težave odpravljeni kmalu, kajti tedaj bodo zasijali močni ter izjemno prilagodljivi Razerjevi gonilniki z možnostjo shranjevanja profilov in drugimi bonbončki.

Glodalca sta cenjena identično in koštata nekaj čez 60 evrov, kar je glede na zmogljivost dokaj ugodno. Habuja vsled nezainteresiranosti glavnega uvoznika poiščite v spletni štacuni **Cool-PC** *(www.cool-pc.org)*, medtem ko deathadderja dobite v daljni Muti pri **Rodocompu**, 02 / 88 79 202.

Luni



Habu je na papirju hujši, a v praksi se deathadder odreže bolje. Pravzaprav je trenutno najboljša igričarska miška sploh!

DirectX 10 za mase

S prihodom geforcev 8500 in 8600 je deseta neposredna neznanka postala dostopna ljudem, ki za grafikulje ne odštevajo težkih novcev. Luni prečekira, kaj se skriva v novi malhi dobrot.

Akoravno DX10 s tehničnega vidika ni več noviteta – navsezadnje so se prve kartice z ustrezno podporo pojavile že novembra lani – bi težko rekli, da ga je rulja vzela za svojega. Del krivde nosi vezanost na nov in drag operacijski sistem, zajeten kos gre pripisati orjaškemu manku ustreznih iger, zanemariti pa ne smemo niti dejstva, da najcenejša DX10-grafa še vedno košta okoli tristo evrov. Toda prvi korak k razbitju začaranega kroga se je zgodil ravno na slednjem področju. Nvidia je z dopolnitvijo osme serije geforcev predstavila kartice, ki za ceno od sto do dvesto ojrov nudijo polno združljivost z novim standardom.

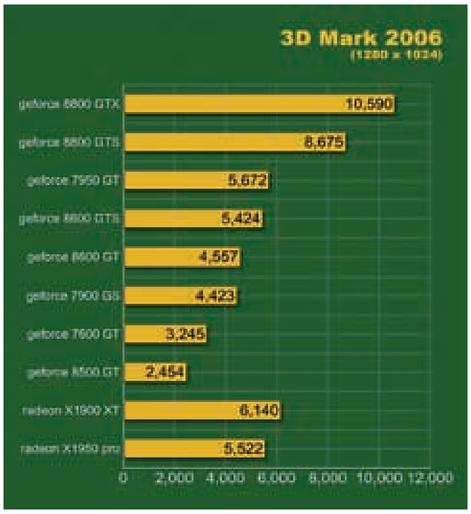
Cenitev po preverjenem receptu

Nvidia je trojico obstoječih gesil družine 8000 dopolnila s kar petimi novinci. Najšibkejših od dotičnih, modelov 8300 in 8400, ne boste našli v redni prodaji. Namenjeni so velikim fabrikam računalnikov in jih bo moč kupiti le v predsestavljenih konfiguracijah. Preostalnik, torej 8500 GT, 8600 GT in 8600 GTS, je po drugi strani zapisan končnim kupcem. 8500 GT temelji na jedru G86, medtem ko zmogljivejša bratca pod hladilnikom skrivata čip G84. V obeh primerih gre za oskubljen G80, ki poganja 8800ice, le da so se inženirji pozabavali z nekaj nepričakovanimi optimizacijami.



Videti je, da je obdobja zelenega goblina konec. 8600 GTS in GT za razliko od predhodnikov nista občutno hitrejša od tekmecev.

A pojdimo po vrsti. Osnovno računsko moč G84 bi lahko v grobem ocenili kot tretjino tiste, ki jo premore 8800 GTS. Namesto šestih sklopov združenih senčilnikov jedro premore dva, kar nanese 32 univerzalnih procesorčkov. G86 je v tem pogledu še šibkejši, saj so mu pustili le en grozd premlevalnih enot. Teksturirna zmogljivost je rezanje prenesla nekoliko bolje. 8600ici vsebujeta po 16 teksturirnih pogončkov in osem enot ROP (če sedajle strižete z ušesi, hitro v roke Joker 160 oziroma strankin članek 3442), medtem



ko se mora 8500 GT zadovoljiti s polovično manjšima količinama. V obeh primerih je razmerje med senčilniki in tapetarniki višje kot pri predhodnikih. Medtem ko pri družini 8800 na vsak teksturirnik pridejo po štirje senčilniki, je pri 8500 in 8600 količnik 1 : 2. Skupaj z izboljšano razpečevalno enoto to pomeni, da sta oskubljena procesorja v sami osnovi nekoliko učinkovitejša od predhodnika!

Pomnilniški del podmladka žal ne skriva tako pozitivnih presenečenj. Vse tri kartice nosijo po 256 MB rama, ki s sredico komunicira po 128-bitni pipi. Glede na 384-bitno avtocesto 8800ic in 512-bitni cevovod radeona HD X2900 je bilo pričakovati, da bodo vsaj GTS opremili s pošteno povezavo širine 256 bitov. Nvidijina DX10-arhitektura je namreč dokazano občutljiva na ramniško prepustnost. A odločitev je padla, zato se raje obrnimo h konkretnostim: GTS in GT uporabljata shrambo vrste GDDR3, dočim na 8500 GT limajo staro zalogo GDDR2. Nič kaj spodbudno.

Se pa zato novinci odkupijo v drugem, ravno tako pomembnem pogledu. Vsi po vrsti vsebujejo močno izboljšano enoto za odkodiranje videa, ki ji Nvidia pravi VP2 (8800 in gesile serije 7 vsebujejo VP1). Zadevščina lastnoročno obvlada skorajda vse stopnje razšifriranja visokoločljivostnega videa v formatu H.264, kar nove džiforse naredi za nadvse primerne dele vsakega sodobnega dnevnosobnega multipraktika. Predvajanje HD-filmov je namreč vse prej kot mačji kašelj, kar bo ljudstvo spoznalo šele ob pocenitvi ploščkosukov formata HD DVD in blu-ray. Dekodiranje zapisa H.264 zamori še tako zmogljiv procesor, kaj šele pogoste mlinčke ranga pentium 4 2,4 GHz ali athlon 64 3000+. Škoda le, da VP2 ne rokuje z drugim HD-kodekom, Microsoftovim VC-1. Novi radeončki namreč obvladajo tudi tega.

Testis in sodba

Geforci 6600 GT in 7600 GT so postavili trend, ki mu je težko slediti. Ob izidu so za ugodno ceno ponujali zmogljivost, ki je bila na ravni najhudejših graf prejšnje generacije. Tako ni čudno, da so jih mase nemudoma vzele za svoje. Sodeč po testisu z našo prenovljeno platformo in dodobra prevetrenim naborom špilov (več o tem preberite v poročilu o X2900) pa se modeli 8500 in 8600 ne morejo pohvaliti s podobnim dosežkom. GTS bi moral slediti 7900 GTX in brez težav pomesti tako z radeonom X1950 pro kot s sorodnikom 7950 GT. A v praksi se izkaže, da je kartica z omenjenima zgolj primerljiva, v nekaterih okoljih celo počasnejša. S šibkejšima bratcema je podobno, saj ne uspeta prepričljivo premagati slično cenjene konkurence.

Kljub temu ne morem zapisati, da so novi geforci razočaranje, saj v primerjavi z obstoječim naborom srednjerazrednih graf ponujajo nemalo dobrot. Podpora standardu DX10 bo prišla prav še to leto, saj se nam obeta nekaj slinjenja vrednih tovrstnih špilov, takisto je treba upoštevati nadspoštljive sposobnosti odkodiranja videa. 8500 GT, 8600 GT in 8600 GTS same po sebi sicer niso motivacija za nadgradnjo, ampak če ta hip kupujete novo grafo za 100 do 200 evrov, ni razloga, da bi jih odmislili. Lahko pa počakate do julija, ko uletijo podobno cenjeni radeoni X2400 in X2600.

	8800 GTS	8600 GTS	8600 GT	8500 GT
združeni senčilniki	96	32	32	16
teksturirniki	48	16	16	8
enote ROP	20	8	8	4
takt jedra	500 MHz	675 MHz	540 MHz	450 MHz
takt senčilnikov	1,2 GHz	1,45 GHz	1,19 GHz	900 MHz
takt pomnilnika	1,6 GHz	2 GHz	1,4 GHz	800 MHz
ramniška pipa	320-bitna	128-bitna	128-bitna	128-bitna
količina rama	320 MB	256 MB	256 MB	256 MB
cena (evrov)	okrog 300	okrog 220	okrog 150	okrog 100

RDEČA PROTIOFENZIVA

Po tolikšnih zamudah je kar težko verjeti, da so se novi radeoni resnično udejanjili. A so se in doba DirectXa 10 se naposled lahko polnopljučno prične. Luni razkriva, kaj bije pod pokrovom ATIjeve serije 2000.

Jedro R600, ki v taki ali drugačni izpeljanki poganja vse nove radeone, je morda najpomembnejši čip, kar so jih kdaj izdelali Kanadčani. Na njem v dobršni meri počiva usoda podjetja: uspeh bi fante in dekleta vrnil v igro, dočim še enega flopa najverjetneje ne bi preživeli. Še več, če bi R600 pogorel, bi se močno zamajali temelji vsega AMDja. Za razliko od Intela in Nvidie mladoporočenca namreč nimata ogromnih denarnih rezerv. O tem, kako gre AMDju v zadnjem letu, smo govorili večkrat, že dolgo pa ni z rožicami postlano niti ATIju. Časi radeonov 9700 pro in 9600 XT so domala pozabljeni, od predstavitve geforcev 6



Letos bo začela uletavati prva generacija DX10-združljivih špilov. Zmogljivost graf bomo takrat preverili ponovno.

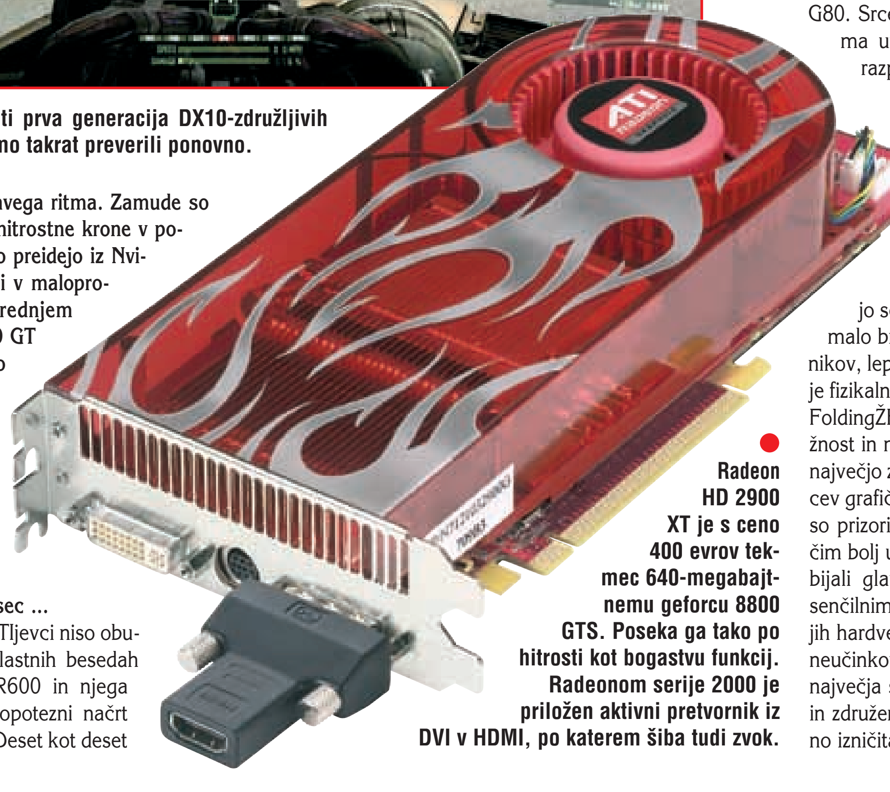
dalje rdečkarji ne najdejo pravega ritma. Zamude so postale skoraj pričakovane, hitrostne krone v posameznih segmentih le redko preidejo iz Nvidijinih rok, povrhu pa geforci v maloprodajno najbolj zanimivem srednjem razredu razturajo že od 6600 GT naprej. Posledice so jasno razvidne iz finančnih in tržnih poročil. Kjer je ATI še ne tako davno izzival samega Intela, je sedaj po skupnem številu prodanih grafičnih kartic na oddaljenem tretjem mestu. In še tamkaj odstotki tržnega deleža kopnijo iz meseca v mesec ...

Toda gomili težav navkljub ATIjevci niso obupali. Zadnje mesece so po lastnih besedah garali kot živina, spolirali R600 in njega podverzije ter zastavili širokopotezni načrt 'perfect 10', popolnih deset. Deset kot deset kartic, deset kot DirectX 10 in deset kot prav toliko upov za celjenje finančnih ran. Prva je k nam uletela najhitrejša med njimi, radeon HD 2900 XT, naslednji mesec pa naj bi sledil preostanek.

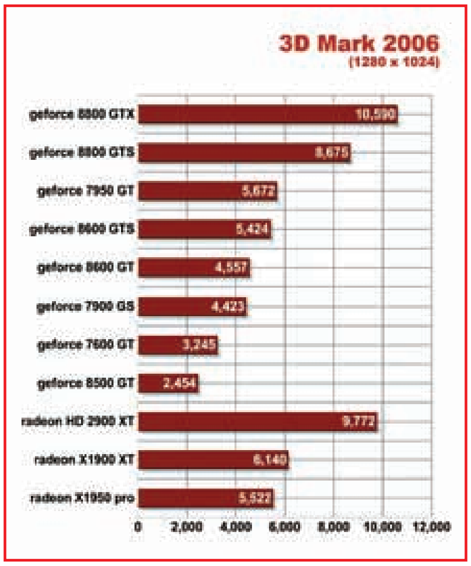
Senčilniki po ATIjevo

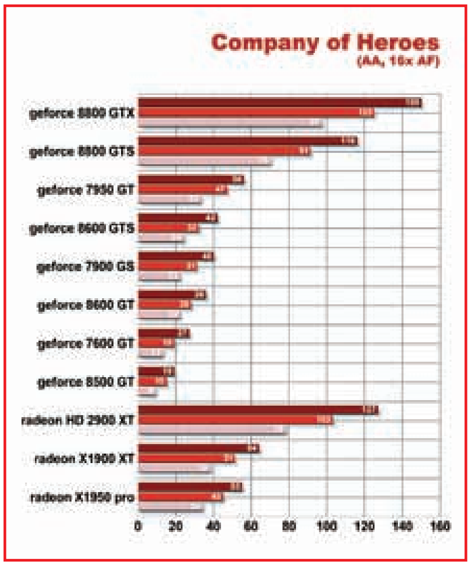
Čemu so Kanadčani tako zamudili s predstavitvijo R600, najbrž ne bomo izvedeli nikoli. Veliko vlogo je gotovo imela reorganizacija ob združitvi z AMDjem, zna se zgoditi, da je štrene mešal kak nesramen in zmikljiv hrošč, podoben tistemu, ki je zadržal R520. A temu navkljub bi moral biti ATI po vseh pravilih prvi z DX10-čipi. Radeoni 2000 so namreč že druga arhitektura z združenimi senčilniki, ki so jo razvili. Prva se imenuje xenos in domuje v xboxu 360.

V temeljih sta si zasnovi izjemno podobni, tako kot ni težko potegniti vzporednic med njima in Nvidijinim G80. Srce vseh so združeni senčilniki oziroma unified shaders. O njih sem globje razpredal v testisu geforcev 8 (Joker 160 ali strankin id 3442), zato tokrat na kratko. Gre za univerzalne tokovne procesorčke, stream processors, ki za razliko od točkovnih in ogliščnih senčilnikov iz starošolskih grafikulj nimajo enovito določenih nalog. Lotijo se lahko kateregakoli dela in jih prav malo briga, ali gre za premetavanje trikotnikov, lepljenje svetlobnih učinkov, računanje fizikalnih interakcij, prelaganje proteinov v FoldingŽHome ali kaj čisto tretjega. Vsezmožnost in neizbirčnost sta kul, ker odpravljata največjo zagato snovalcev iger ter proizvajalcev grafičnih kartic – prvi so morali paziti, da so prizori v špilih geometrijsko / učinkovno čim bolj uravnoteženi, dočim so si drugi razbijali glavo z optimalnim razmerjem med senčilnimi enotami. A ne glede na trud obojih hardver nikoli ni bil v polnosti izkoriščen, neučinkovitost pa je v svetu računalnikov največja sovražnica zmogljivosti. DirectX 10 in združena arhitektura te probleme praktično izničita, saj lahko grafični čip poprime za



Radeon HD 2900 XT je s ceno 400 evrov tekmec 640-megabajtnemu geforcu 8800 GTS. Poseka ga tako po hitrosti kot bogastvu funkcij. Radeonom serije 2000 je priložen aktivni pretvornik iz DVI v HDMI, po katerem šiba tudi zvok.

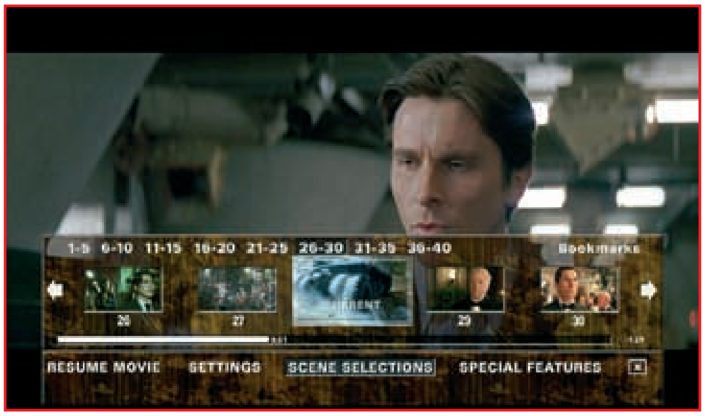




katerokoli delo, kakor hitro je na voljo.
Drugi veliki bonus univerzalne mikroarhitekture so geometrijski senčilniki. Za tem imenom se skriva dodatna stopnja v cevovodu za premlevanje grafike, postavljena med ogliščne in točkovne šejderje. Zmožna je ustvarjanja, uničevanja in manipuliranja celih geometrijskih primitivov, kar programerjem odpira vrata k nevidenemu bogatstvu scenografije. Oblikovalci so doslej morali paziti na vsak kamen in drevo, ampak ko je grafičnemu hardveru vseeno, če po prizoru lomasti deset ali tisoč vojakcev, si lahko privoščijo mnogo več svobode. Predstavljajte si okolja z gostimi gozdovi, podrastjo in animiranimi travnimi bilkami. Živali s premikajočimi se kožuhi, sestavljenimi iz tisočev dlačic. Igre, kjer bo na zaslonu na stotine podrobnih robotov hkrati. Geometrijskim senčilnikom ne dela težav niti animacija, kar so ATIjevci na konferenci v Tuniziji demonstrirali s posrečenim demom rasti in odmiranja lian.
Pri vsem skupaj seveda obstajajo težave. Prva je praktična implementacija: dokler ne nastane kritična masa odjemalcev z grafami, ki so združljive z DX10, bo tehnologija namenjena le malenkostni popestritvi scen. Za sliko dejanske sposobnosti geometry shaderjev bomo morali počakati še najmanj dve leti. Drugi problem je učinkovitost transformacijskih algoritmov na sedanji železnini. ATI trdi, da je njihova izvedba geometrijskih senčilnikov za petdeset- in večkrat hitrejša od tiste, ki jo premore G80. Izjavo so podprli z rezultati v lastnih preizkusnih programčkih, vendar gre to jemati z vedrom soli. Dokler se ne pojavijo prvi naslovi z obilno rabo dotične tehnologije, bomo lahko o performansah tega dela arhitekture le ugibali.
Bolj med teoretične kot praktične bonbončke spada tudi enota za teselacijo, ki jo premore R600. Izpeljana je iz xenosa in bo po prepričanju rdečkarjev veliko doprinesla k dolgoročni nadmoči radeonov 2000. Nekoč morda res, a zaenkrat je teselacija pobožna želja. Skozi DirectX bo pravilno podprta šele z revizijo 10.1 in še takrat ni nujno, da jo bodo snovalci špilov pograbili. Najboljši dokaz za to je ravno xbox 360. Od vse množine zanj izdanih iger se z izdatno rabo tehnologije hvali le Viva Pinata. Drugo vprašanje je, čemu tak odpor, kajti na papirju je pristop videti fenomenalen. Gre za princip razbijanja trikotnikov poligonskega modela na stotine in tisoče manjših. Reč je uporabna za čuda reči – s teselacijo je moč preprosto in hitro ustvariti prepričljivo ter nehumano podrobno površje; vodne gladine izjemnega videza; modele z milijoni poligonov ... Uporabna je tudi za deformacijo scenografije in sprotno dopolnjevanje modelov glede na dodatne informacije, kar ATI pridoma uporablja v zanimivi aplikaciji za pomoč zdravnikom. Po njihovih besedah je zanimanje razvijalcev za teselacijo veliko, močno pa naj bi jo podpiral tudi Microsoft. Bomo videli, če je res tako, ali pa se nam obeta še en truform – neslavna ATIjeva tehnologija za glajenje poligonov, ki se je udejanila v celem enem špilu.

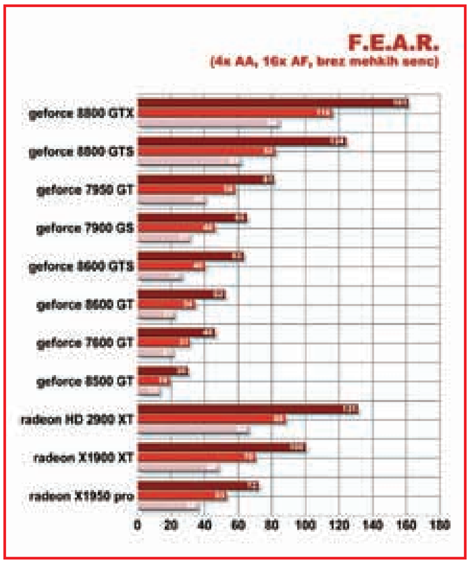
HD-video, kot se zagre

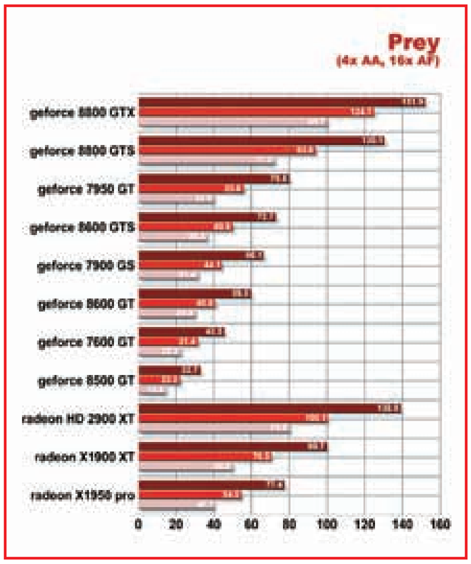
Najbrž vas grize, od kod tisti HD v imenu svežih radeončkov. Izhaja iz povsem na novo zasnovane enote za manipulacijo z videom, ki je del vseh modelov serije 2000. Vezje se imenuje UVD (Unified Video Decoder) in ATI je nanj hudimano ponosen. Ne brez razloga, kajti ta hip gre za prepričljivo najbolj zmogljiv ter celovit odkodirnik zapisov videa. Reč premleva vse aktualne kodeke, vključno s trenutno najbolj razvpitima H.264 in VC-1. Podobno kot pri novih geforcih 8500 in 8600 UVD na svoja pleča prevzame ves proces razvozlavanja zapisa, vključno z izredno zahtevnim entropijskim odkodiranjem, zaradi česar je osrednji procesor ta čas prost. V dokaz so ATIjevci na predstavitvi sukali več različnih filmov s ploščkov bluray in HD DVD. Zasedenost centralnega tiktakala med postopkom nikoli ni presegla petnajstih odstotkov. Na identični mašini, v kateri je domoval radeon X1900, pa je proc vseskozi švical pri blizu 80 %. Taka funkcionalnost je bila njega dni domena namenskih karitčnih odkodirnikov in nato grafikulj najvišjega cenovnega razreda. UVD je prisoten celo v najbolj oskubljenih radeonih HD 2400. Idealno za nekoga, ki sestavlja računalo za vlogo dnevnosobnega medijskega centra in ga igre bolj malo brigajo.
Vsa družina se lahko pohvali še z eno pomembno



● **Video-dekodirne sposobnosti serije 2000 so impresivne. Pasivno hlajeni 2400 je odlična izbira za dnevnosobni mediacenter.**

lastnostjo v zvezi s HDjem, in sicer s podporo zaščitni shemi HDCP. Trenutne grafe tonamensko uporabljajo dodaten čip z imenom cryptorom, v katerem so shranjeni ključi za predvajanje. Radeoni HD imajo to vezje vdelano v sam procesor, kar vsej seriji zagotavlja brezkompromisno pokoravanje standardom in znižuje cene kartic. Pika na i? Novincem prilagajo posebne aktivne pretvornike DVI v HDMI, ki so sposobni prenosa tako slike kot zvoka. Čipi so opremljeni z integriranim zvočnim vezjem, tako da odpadejo karafeke, kot je ročno povezovanje zvočnega izhoda na matični plošči s priključkom na grafi. Radeoni zvočno pot speljejo interno, skozi lastni krmilnik, in jo nato izpljunejo v pretvornik. Preprosto, elegantno in učinkovito.





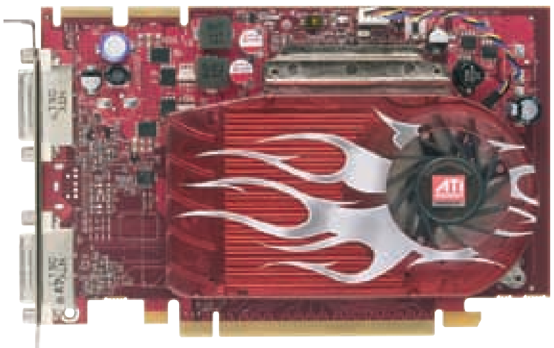
Neoporečna kakovost prikaza

Ljubitelji ATIjevih izdelkov so kot najmočnejšo stran svojih grafičnih kartic od vekomaj izpostavljali kakovost slike. ATI je na tem področju dejansko prednjačil pred tekmeci – prvi je vpeljeval nove in napredne načine mehčanja robov, boljše algoritme za anizotropično filtriranje in tako naprej. Z G80 se je situacija obrnila, saj je Nvidia predstavila opazno kakovostnejši način filtriranja tekstur in povrhu vpeljala CSAA, preklemano učinkovit način glajenja robov. Z radeoni 2000 ATI vrača udarec. Najprej so popravili algoritem za anizotropijo, tako da zdaj daje popolne rezultate ne glede na kot opazovalca. S tem so radeone postavili ob bok geforcem 8 – nakar so jih v določenem pogledu presegli. Radeončki HD namreč obvladajo izjemno obetaven pristop k antialiasingu, poimenovan CFAA oziroma Custom Filter Anti Aliasing. Zadeva vključuje vse obstoječe gladilne dobrote (temporal AA, super AA, popravljanje game, prilagodljivi AA ...), brez težav rokuje s HDR-osvetljenimi scenami in, kar je najpomembneje, po potrebi prilagaja način filtriranja. S pametno zaznavo robov na sliki in prilagajanjem števila vzorcev tehnologija zmanjšuje zmogljivostno ceno glajenja in nezaželeno utripanje tekstur ter se skoraj v celoti ogne zamegljevanju drobnih podrobnosti, kot je tekst. Povrhu je CFAA docela programibilen in ATI ga namerava redno nadgrajevati ter prilagajati skozi gonilnike.

Konkretno o siliciju

Kartica radeon HD 2900 XT uporablja neokrnjen čip R600, zapečen v 80-nanometrski tehnologiji. Pošast tehta okrog 700 milijonov tranzistorjev in vsebuje 320 združenih senčilnikov. Čeprav neposredna primerjava zaradi razlik v zasnovi in frekvenci delovanja ni mogoča, je v teoriji računska moč mnogo višja kot pri 8800 GTX, ki premore 128 procesorčkov. Če smo natančni, ATI navaja izmerjenih 475 gigaflopov. To pomeni, da malo navita 2900 XT v crossfiru prebijeta magično mejo teraflopa, kar je nedolgo tega veljalo za domeno super računalnikov.

Inženirji so precej dela vložili v tuhtanje o čim bolj učinkovitem izkoristku tega silnega potenciala. Rezultat je napredna nadzorna enota, ki menda zelo optimizirano razdeljuje naloge podložnikom. Nasploh so ATIjevci dodobra predelali praktično vsak vidik stare arhitekture, tako da je kar se da učinkovit. Lep primer so teksturirne enote, ki podpirajo sličice velikosti 8192 x 8192, brez izgube v hitrosti filtrirajo 64-bitne, HDR-osvetljene tapete in so v večini primerov okoli sedemkrat hitrejše od tistih v radeonih družine X1000. Močno prevetren je tudi pomnilniški del. Hrambeni čipki se s procesorjem sporazumevajo po neverjetno široki, 512-bitni pipi. Krmilnik je izboljšana inačica prstenaste arhitekture iz prejšnjih radeonov in je sestavljen iz osmih neodvisnih 64-bitnih kanalov. Ker so ti sposobni hkratnega pisanja in branja, je prenos podatkov znotraj čipa efektivno kilobiten! Kontroler je izjemno prilagodljiv in omogoča preprosto dodajanje ter odvzemanje kanalov. ATIjevci zagotavljajo, da ga lahko po potrebi še razširijo. Ampak glede na to, da zadeva iz 1,65 gigahercnega GDDR3 na 2900 XT iztisne neverjetnih 106 GB/s prepustnosti, to najbrž ne bo potrebno še nekaj časa ...



● Radeoni 2400 in 2600 bodo končnim kupcem na voljo pozneje, predvidoma junija. Celotno začetno proizvodnjo so pokupili Dell in kompanija, kar je dober znak. Z gesilami se bodo ostro spopadli tudi kar se tiče cene.

	radeoni HD 2400	radeoni HD 2600	radeon HD 2900 XT
proces izdelave	65 nm	65 nm	80 nm
št. tranzistorjev	180 milijonov	390 milijonov	700 milijonov
univerzalni senčilniki	40	120	320
takt jedra	525 do 700 MHz	600 do 800 MHz	740 MHz
teksturirne enote	4	8	16
pomnilniški krmilnik	64-biten	128-biten	512-biten
takt rama	400 do 800 MHz	400 do 1100 MHz	825 MHz
količina rama	128 do 256 MB	256 MB	512 MB
največja poraba	25 W	45 W	215 W
priporočena cena	100 in manj	100 do 200	400

Sodba

Radeonče je botrovalo uvedbi nove testne platforme in zamenjavi dobršnega dela preizkusnih aplikacij. Srce mašine sta ostala core 2 extreme pri 2,93 gigahercnih in 2 GB pomnilnika DDR2-800, le da je vse skupaj tičalo v Asusovi plati striker extreme. Namesto dobrih starih Ikspejev je šov usmerjala Vista, predvsem zaradi DirectXa 10. Noben od špilov ga ni zahteval, vendar bodo taki začeli kapljati kaj kmalu. Takrat bomo vse meritve kakopak opravili še enkrat in določili, katera od združenih arhitektur se v svojem domačem okolju obnese bolje. Zaenkrat so kot štoparice delovali 3D Mark 2006, F.E.A.R., Prey in Company of Heroes. Slednja novinca sta se izkazala za nadvse zahtevna, tudi po zaslugi obilice posebnih učinkov in osvetljevanja HDR.

Rezultati na prvi zadeg uča za Kanadčane morda niso videti najbolj spodbudni. Radeon HD 2900 XT se tu in tam sicer približa 8800 GTX, vendar je celokupno počasnejši. Razlog za to pa je treba iskati drugje kot v ATIjevi nesposobnosti. Priporočena cena XTja znaša 400 evrov, kar ga tržno uvršča ob bok 8800 GTS 640 MB! Rdečkarji sploh niso nameravali izzvati kralja, temu je namenjen 2900 XTX, ki bo luč sveta ugledal pozneje to leto. Vsled ogromnosti je moral počakati na krčitev proizvodnega procesa, saj bi v nasprotnem primeru pokuril preveč energije in se enormno grel. V tej novi luči XP sploh ni videti slab. Nasprotno, najbližjega tekmeca potolče na vsej črti in sočasno ponuja nenadkriljive video sposobnosti ter vrhunsko kakovost slike. Dileme pri nakupu tako ne bi smelo biti.

O tem, da je ATIjeva arhitektura jako obetavna, ni nobenega dvoma. Če je soditi po 2900 XT, se nam obeta zanimiva bitka za kupce. Naslednji mesec namreč uletijo radeoni 2400 in 2600, ki bodo s privlačnimi cenami ogrozili geforca 8500 ter 8600. ATI je odločen, da bo Nvidio premagal na način, lasten procesorskemu tržišču – s cenovno vojno. Medtem ko Nvidia izdaja grafe tipa ultra in počasi leze navzgor k burleskni ceni jurja dolarjev, ATI nanovo definira zmogljivost v nižjih razredih. Prvi udarec so izvedli z odliko, drugemu bomo priča kmalu, nato pa bo treba počakati na odgovor zelenega velikana. Dame in gospodje, pripnite si pasove, kajti obeta se nam divja vožnja!



NAPETE ŽEUCE IN MIŽGANE

Rubikovo kocko poznate vsi. Kaj pa Bedlamovo kocko? Afriško uganko? Kitajske obročke? Odslej jih boste, kajti Navi jih že vleče iz svoje (vse)mogočne malhe!

Tole je izkusil slehernik: nov kos hardvera željno iztrgaš iz embalaže in ga po borbi z gonilniki pritiraš v neko stopnjo delujoče simbioze. A prejkoslej pride dan, ko si zaželiš stvarco zapakirati nazaj v originalne ovoje. In tu po pravilu nastopi problem, saj vse lepo v škatlo ne bo šlo, pika. Podobna skrivnost so odvečni vijaki, ki ostanejo po šraufanju mopeda, da o gordijskih vozlih kablov pod mizami in omarami ne govorim. A zagotavljam vam, da boste na take življenjske zagatice gledali drugače, če se boste z njim podobnimi poigrali v nadzorovani, privlačno predočeni obliki. V tokratnem namizniku je namreč govora o mehanskih ugankah, kjer so poleg brihtnosti važni spretni prsti. Te ročne puzle so tako raznolike, osupljive in obenem skromne, da si nujno zaslužijo večjo pozornost. Omenila bom nekaj poglavitnih tipov njih, vsem pa je skupno, da je treba iz zmede narediti red, pri čemer je fizično nasilje nad puzlo odločno izvzeto. Brez škarij in macole, torej.



Rubikova kocka se je povzpela na sam tron ročnih puzel, kjer kraljuje še danes.

Izvor takih zadevščin sega daleč v davnino, saj ljudje od nekdaj uživamo v razgibavanju uma. Kitajci so jih filigransko rezljali iz slonovine, Afričani sestavljali iz glinenih krogel ter mladih vej, Skandinavci kovali vštric z žebljí in vikinškimi čeladami. Danes je tako kot povsod na pohodu plastika, vendar imajo ravno zato kovinske in lesene reševanke poseben čar. Vzbudile bodo pozornost, kjerkoli jih boš že potegnil na plano, in čeprav so v osnovi namenjene enemu igralcu, dobi zabava v družbi nove razsežnosti. Med dolgočasnimi predavanji ali vožnjo z vlakom bodo šle iz rok v roke in ko bo eden obupal s krikom, da je hudičevko nemogoče rešiti, jo bo nemudoma pograbil drug. Poleg tega je nekaj perverzno nasladnega v tem, da daš pogruntano zagonetko reševat soljudem in se zabavaš ob njihovih bentečih, neuspešnih poskusih. Seveda je treba pri tem vzeti v zakup, da jo lahko dobiš nazaj nekoliko zdelano, saj je mik uporabe sile premočan. A kot je dejal neki navdušenec, človeška nrav se težko upre izzivu in obenem ne čisla poraza, četudi je treba vozel

po zgledu Aleksandra Velikega presekati z mečem. Prav v umetnosti samoobvladovanja tiči brezčasna privlačnost teh miselnih orehov. Ko jih treš med dlanmi, ti rešitev ves čas rožlja v dlaneh in se hihitajoč vztrajno izmika. Toda ob nekem ključnem koraku onkraj puzla končno popusti in tedaj je zadoščenje gromozansko.



Bedlamko dobiš zapakirano v lično škatlico, a ko so kosi enkrat zunaj, jih je vanjo zelo težko ponovno zložiti. Zadeva je strašansko zasvojljiva in kot taka zelo primerna za darilo. Kocko soma, iz katere se je razvila, si lahko ogledate stran nazaj na skrajni levi. Znano zasnovo se da še bolj zaplesti tudi pri vrvičavkah. Levo je afriška uganka, kjer je treba kroglici spraviti na isto zanko. Modrooka zlobnica z dodatno okroglino je nje težja inačica.

Mornarski vozli

Največ instantne fascinantnosti ima verjetno razdruževanje na videz brezupno zafecljanih kosov. Iz umetelno zvite žice je treba recimo osvoboditi obroček ali dati vsaksebi ulite kose najrazličnejših oblik. Svetleče, masivne kovinske reševanke so paša za oči in medtem ko nekatere s pravimi gibi skočijo narazen v hipu, drugih ni moč razplesti brez potrpežljivega klekljanja. Ena takih je meleda, katere razdiranje je tako zamudno, da je bila nekdaj v uporabi namesto ključavnic! Sestavljena je iz pentlje in nanjo nanizanih, na poseben način prepletenih rinčic (od tod ime kitajski obročki), ki jih moraš nekako spraviti dol. Kar orenk garanje.

Ob komplicirani meledi se zadevščine iz zgolj dveh kosov zdijo razmeroma preproste, vendar niso nujno lahko rešljive. Videz rad vara in tako kot pri vseh težavnih nalogah je ključ v nekolerični vztrajnosti, pa tudi času, da se žverca udobneje namesti med možganske vijuge. Ko te že močno ima, da bi navalil s kombinirkami in šraufštokom, je okovje pametno odložiti in se ga znova lotiti s spočito glavo. Po dobro prespani noči bo morda padlo narazen, kot bi mignil, saj se boš problema nezavedno lotil z drugega konca.

Enako velja za podvrsto zavozlank z vrvicami, namotanimi med kroglice in paličice. Varno togost kovinskih pentelj zamenja bolj kaotični in vozljavi svet, ki zahteva čisto drugačen način razmišljanja. Ker tu mrgoli trikov za preusmerjanje pozornosti na nepomembne dele, bo uspeh prišel le z osredotočenim umom in trdno voljo.



Ob takem zakladku se vsakemu ljubitelju milo stori. Izvira iz 19. stoletja, ko so podjetni Kitajci čudovito obdelane okle na veliko tržili v tujino. Sploh v viktorijansko Anglijo, ki je premogla mnogo dolgočasnih salonov in zabave željnih aristokratskih dam. Na prvi pogled je moč prepoznati krasno meledo, hudičev križ, afričanko in kup ostalih miselnic z vrvicami. Danes boste podobno bogatijo na enem mestu težko našli, zato je treba na lov za vsako uganko posebej.

Lesene sklapljanke

Lesenke šarmirajo s prisrčno rustikalnim, vabečim videzom in toplo pripravnostjo, s katero sedejo v roke. Pri dvodimenzionalnih gre predvsem za sestavljanje različnih domišljijskih podob, kjer moraš pogruntati, kako dane kose razpostaviti v željeno silhueto. Najbolj znan je tangram, ki je pravzaprav kupek likov iz na določen način razrezanega kvadrata. Drugi tip ploskih zlagank se bavi s poliformnimi liki, to je razvejančki, sestavljenimi iz enakih gradnikov. Če so podenote kvadrati, takim formam rečemo poliomini. Kosci pri Tetrisu so denimo tetromini, kajti vsi so na različne načine zloženi iz po štirih kvadratkov. Ker gotovo veste, kakšna odlično zasvoljiva zabava je dotični špil, močno priporočam, da preizkusite njegovo tride verzijo, kocko soma. Sestavlja jo sedem delov, od katerih je en iz treh, ostali pa iz štirih manjših kockic. Kosov v obliko kocke ni prav težko zložiti, vendar pravi izziv tiči v poskusu izgradnje katerega od alternativnih teles, ki med drugim spominjajo na stol, pitona in letalonosilko. Somo si je izmislil vsestransko genialni Danec Piet Hein, bojda med nekimi zafrknjenimi predavanji iz kvantne fizike.

Zamisel je pred nekaj leti izjemno uspešno nadgradil Anglež Bruce Bedlam. Njegova šeststranka ima trinajst kosov, od katerih so razen enega vsi sestavljeni iz petih podkock. Treba jih je spraviti nazaj v škatlo in čeprav je to moč narediti na nič manj kot 19.186 načinov, je že odkritje enega samega izziv nad izzivi. Zlobnica je na voljo v več velikostih, materialih in luštnih barvnih kombinacijah, zato je še privlačnejša, predvsem pa zna obupno prikleniti nase. Videti je namreč benigna in ker dele predtem lastnoročno streseš iz zabojčka, dvomov o rešljivosti ni. S tem mozganje dobi tisti pristni in nepopustljivi zagon, da se z igračo ukvarjaš uro za uro in se je kljub nadzemeljski težavnosti zlepa ne naveličaš.

Take polikubične radosti so torej dobesedna norišnica, še korak naprej pa naredijo križi, sestavljeni iz paličic z zatiči in utori. Ti drsijo drug mimo drugega in nazadnje škljocnejo skupaj podobno kot ključavnični zapahi. Razdreti jih načeloma ni težava, a pri sestavljanju takih zverin je nujno posedovati ogromno božje masti in odlično prostorsko predstavo.

Sukalno telesje

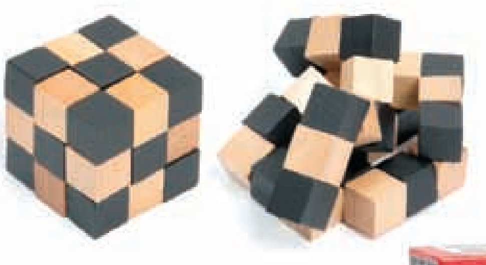
S predstavnico te skupine ste si buče že razbijali kratkomalo vsi. Gre za uvodoma omenjeno visočanstvo Rubikovo kocko, ki je eksplodirala v začetku osemdesetih. Vžigalno vrvico je prižgal madžarski arhitekt Ernō Rubik in ob njej zasnoval še lep nabor ostalih fitnes naprav za sive celice. A kocka 3 x 3, ki v notranjosti skriva zanimiv sklepni mehanizem, ostaja njegova najbolj priljubljena stvaritev. Ploskve je treba z obračanjem



Pri tej orožarni poleg kovine glasno rožljajo tudi možganska kolesca. Levo spodaj je doma, iz podložk izdelana meleda, ki jo redno podtikam neposvečenim. Takisto fine so lisice, ki so resničen preizkus gibkosti razmišljanja. Čudo z rdečimi kroglicami je ena številnih domišljijskih reševank, ki zahtevajo snetje obročka. Manj naporna žeblja sta kljub preprostosti kar zanimiva, prav tako všečno je kolo, po katerem je treba voditi rinko. Ne pretežko, a zabavno. Čisti začetnik hitro osvobodi tudi v kletko ujeto mino, četudi se zdi naloga nemogoča. Kar je itak namen, saj je potlačenje nejevere pomemben del reševanja.

urediti po barvah, kar je matematična poslastica, ki se goli tehniki poskusov in napak smeje v brk. Navdušenci redno prirejajo prvenstva v hitrostnem zlaganju in trenutni svetovni rekord je svetlobnih 10,36 sekund! Izmislili so si tudi posebej nore panoge, recimo reševanje z nogami ali zavezanimi očmi. Pred tem jo nekaj časa vrtijo po rokah in naštudirajo položaj barv.

Nekaj tako bombastičnega je seveda rodilo zalego odvrtkov, od verzij z različnim številom podkockic do poševno rezanih čudes, siamskih spojenk ter reliefne verzije za slepe. Kot izjemno težavna variacija na temo je znan 'sodček desetih milijard', kjer moraš s sukanjem postrojiti v vrsto raznobarvne kroglice. Na začetku svoje kariere pri Nintendu si ga je izmislil Gunpei Yokoi, ki je kasneje postal glavni ata game boya.



Kocka kača je ena manj znanih domislic strica Rubika. Tu v prijetni leseni izvedbi, kjer so kockice nanizane na elastiko. Kot naročeno za žgečkanje logike in orientacije v prostoru.

Do ideje o miselnicah iz povezanih, obračljivih delov je neodvisno prišel tudi Nemec Uwe Meffert, a je nanjo pozabil do huronskega uspeha rubikovke. Nato se mu je odprlo v obliki tetraedričnega pyraminxa in kroglastih krasot z različnimi motivi, od katerih je v naših logih poznan Mikijev izziv.

Časi največje norije za temi klikotavkami so sicer minili, a rubikovci se ne dajo in so za letošnje poletje pripravili nov naskok. Kocka po imenu Rubikova revolucija bo sicer dokaj klasičnega videza, a ker bo vanjo naselili škrate elektrone, bo utripala z lučkami, godla ter izmed množice načinov nudila celo večšpilavnost. Sliši se kot nekakšen drkamožek brez zaslončka, ampak bomo videli.

Kod se skrivajo?

V večjih trgovinah z igračami so zafrknjenke le izredne gostje, tako da boste najverjetneje debelo gledani, če kanite prihrumeti z zahtevo po meledi ali somi. Bodo pa nemara imeli kako ceneno rubikocko ali številsko premikalnico, ki so po novem s tablic presedlale na površine krogel. Belgijski avtorji so svojo pisano cifrasto žogo poimenovali brain racker (možganska natezalnica). Plašču iz trikotnih ploščic sicer malce manjka elegance pri premikanju, a drugače gre za všečno puzlo, ki jo bodo s kožo in kostmi požrli vsi navdušenci nad sudokujem.

Če je članek v vas prebudil slo po čem konkretnejšem, boste potemtakem morali stopiti malo dlje od konvencionalnih štacun. Ena od možnosti so božična ali celoletna sejmišča, kjer gotovo naletite na stojnico z možgančnicami. In glej si ga no, tudi na glavni ljubljanski tržnici je taka oazica! Zanjo skrbi podjetje Znalček, ki se ukvarja tako z lastno proizvodnjo kot z uvozom vseh sort ročnih orehov. Imajo prijazno in dobro založeno spletno trgovino znalcek.si, na štantu pa lahko v živo preizkusite marsikaj iz njihove ponudbe. Nekaj Znalčkovega nabora, denimo lesene vrvičavke in kocke bedlam, imajo v Črni luknji. Na njihovih policah boste poleg tega našli nekaj kompletov preprostih kovinskih vozličkov, predvsem pa v Luknjo zavijte, če hlepite po originalni Rubikovi kocki. Z nekaj sreče vas bodo nemara razveselile celo redkejše, alternativne velikosti 2 x 2 in 4 x 4.

Marsikaj se torej dobi tudi v naši ljubi Koklji, a tisti res zvedavi nikar ne pozabite pokukati v tuje internetne prodajalne tipa Rubiks, Mefferts ali PottyPuzzles. Gre za prave zakladnice, ob katerih se vam zvrti v glavi.

No, kakorkoli obračaš, prav vseh ugank se ne da kupiti. Tu nastopi rokodelska plat, kajti miselnice niso le super telovadba za možgane, marveč jih je poseben užitek izdelovati. Če boste vrgli oko v kako knjigo ranga Miselne igre vsega sveta, vas bodo nedvomno zasrbeli prsti. Ta slikovno bogata bukva je izšla pri Tehniški založbi in ponjo boste verjetno morali v knjižnico, opisuje pa res širok nabor puzel, vključno z napotki za izdelavo. Brez veselja do ročnih del kajpak ne bo šlo, ampak kakšna soma iz manjših zlepljenih kockic (oziroma kar legic) ne bo za nikogar pretežka naloga. Zvijanje žice za kovinske vozljarije je izvedljivo doma, kakor tudi napletanje vrvičnic. Če se domislite lastne uganke, toliko bolje in takrat se nam pridite nujno pohvalit!

Kakorkoli vas bodo te žlahtne miselnice že zagrabile, vaš um bo nato prožnejši, obzorja širša, domišljija bolj divja in lakota po novih izzivih še bolj nenasitna. Za nameček boste ob tem povsem brez negativnih stranskih učinkov pozabili na tegobe resničnega sveta. Ni slabo za nekaj brez kabla in tekočih kristalov, kaj?



Zbirke kovinskih vozlov so cenovno sicer ugodne, vendar previdnost ni odveč. Levi nabor je recimo relativno zanimiv in raznolik, desni pa prinaša le zelo podobne nezahtevnosti.

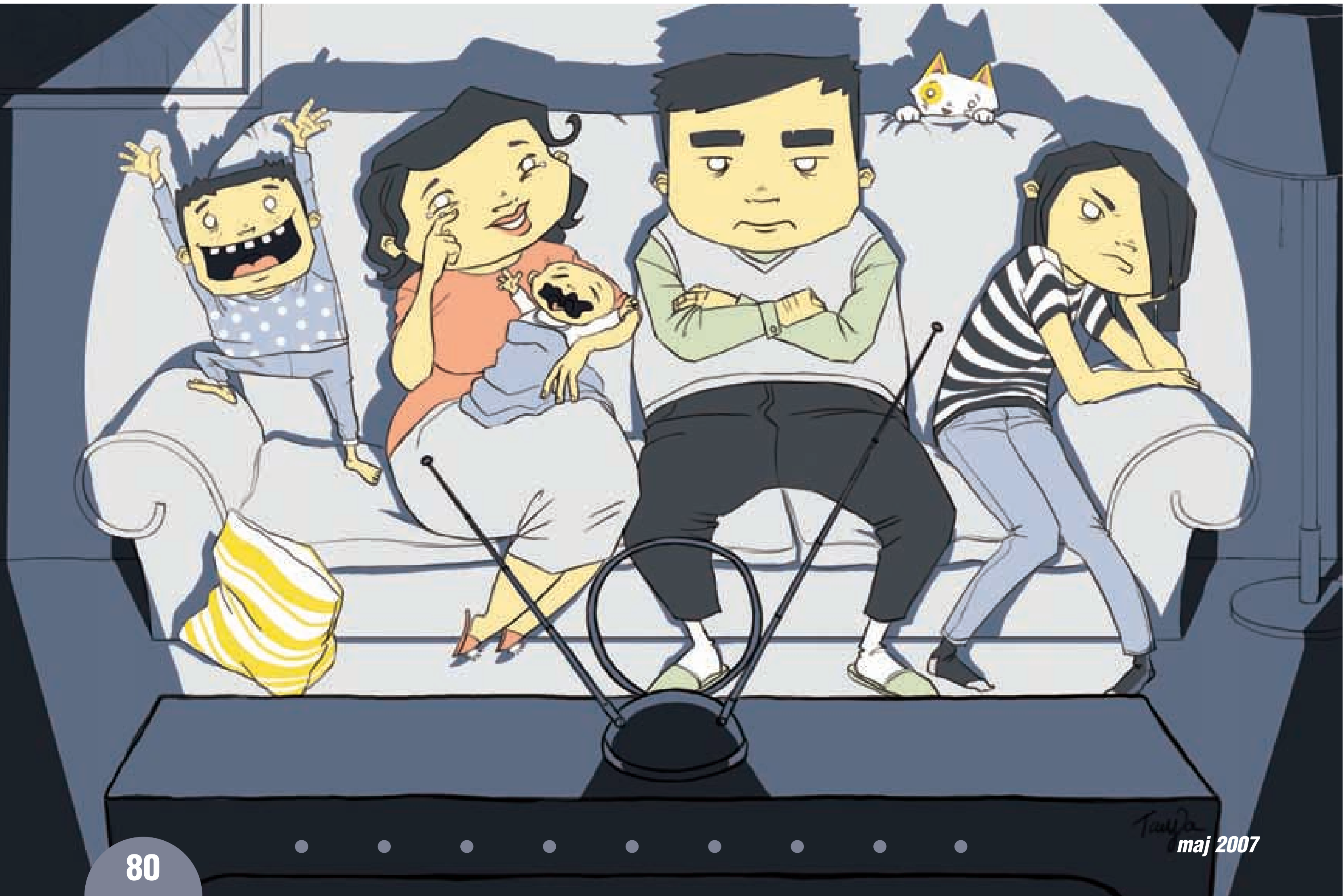
Nizike, sladke kot lizike

Sneti, Case in Quattro v hudourniku bitov in bajtov vešče odvijajo slastne lizike v obliki nizik, televizijskih serij. Seveda takih s tematiko, zanimivo širšemu Jokerjevemu bralstvu!

Od prejšnjega članka o TV-nanizankah in nadaljevankah (saj poznate razliko – nanizanke so sestavljene iz samostojnih, le okvirno oziroma snovno povezanih zgodb?) v Jokerju 147 je preteklo dobro leto in pol. Zdi se malo, a v tem času je razpadla nekdaj največja slovenska politična stranka, nivo resničnostnih šovov je padel pod čarobno mejo, ko bi jih še lahko brez hudih poškodb možganske opne spremljal povprečno inteligenten kljunaš, na male zaslone pa je prišel kup novih serij, ki rabijo kot odličen večerni izgovor, da ne greš na fitnes.

Žal govorimo predvsem o ameriških ekranih. Sicer zna vsako dete najti torrent z želeno nadaljevanko, kajti tovrstna distribucija se je izredno razpasla, hkrati pa ne gre v nos vsem izdelovalcem. Avtorji novodobne Galactice so recimo dojeli, da je njihova stvaritev postala tako znana prav zaradi sivega razpečevanja po internetu. Po drugi strani pa bi si vseeno želeli, da bi naše TV-postaje pokazale več zanimanja za nizike z ZF-, fantazijsko, stripovsko tematiko. Če zaradi drugega ne, zato, da bi jih lahko vsled podnapisov spremljali tudi manj vešči angleščine. Nemara celo kaka mamica, ki ji gre ob omembi Rezila brutalno na smeh, ob Supernatural pa bi spremenila mnenje.

So take nanizanke za naše razmere predrage, predolge, preveč frikovske, morda celo obskurne? Iz odgovorov, napaberkovanih širom naših medijskih hiš, od TV Slovenija prek Popa in Kanala A do TV3, velja zaključiti, da vse to in še kaj povrhu. Zatakniti se zna že pri nabavi. Sveže tovrstne proizvode televizijske postaje kupujejo na posebnih festivalih, kamor pošljejo redaktorje. Tam jih kruti kravatarji zadegajo pred kup



pilotov, testnih epizod, s katerimi merijo tako odziv kupcev kot gledalcev. Ko se pokaže interes, se udari v roko in gre na slačipunce in / ali fante, nakar se jurišniki z več ali manj uši na sramnih kocinah vrnejo v domovino ter čakajo na podatke o gledanosti želenih nadaljevank. Če je ta dobra, kar navadno zagotavlja, da nanizanka ne bo ukinjena, še preden bo zaživela, najdejo termine, pljunejo cekin in jo prevzamejo. Bodisi samostojno, bodisi v paketu z drugimi, odvisno od trenutnih pogojev. Licenca običajno traja dve leti, postaje s plačljivo vsebino (pay-TV, recimo slovenski HBO) pa imajo pri nabavi prednost. Kar se starih nanizank tiče, jih lahko odkupijo, če so na voljo, spet pa je to odvisno od trenutnih okoliščin.

Tako pač je

Ampak v tem tipskem postopku lahko gre za ljubitelja Ljudi in Kartotek X hitro kaj narobe. Najprej mora imeti izbiralec nadaljevank v glavi pošlihtano, da ZF in kompanija nista nujno apn, da med poplavo konkurence v obliki dohtarskih in odvetniških serialov sploh opazi ReGenesis in podobne. Kot si lahko mislite, se na to ne gre zanašati. Nadalje mu roke vežejo omejeni termini za serije, saj te godejo drugo violino popularnejšim zadevam, ki prinašajo več EUR od oglaševalcev in ustvarjajo več pompa. Pod Alpami so z naskokom najbolj priljubljene domače zabavne oddaje, in čeprav jih je večina nečloveško zanič, je programska shema podrejena temu. En Na zdravje več so eni Heroes manj, bohpomagaj. Iz tega razloga so termini za serije, ki nimajo vnaprej zagotovljenega tropa gledalcev, skopo odmerjeni, ves ostali čas pa zasede mehikansko žajfasto govno, v katerega bolščijo desettisoči živih zombijev. Zato spremljamo vedno nove sezone prežvečenih nizik z zagotovljenim deležem gledalcev, kot sta Desperate Housewives in Lost, ter smo deležni malo novih ter še manj nepreverjenih. Žarek upanja bi bila morda drugačna usmeritev nacionalke, katere temeljno poslanstvo ne bi smelo biti kovanje cekina. Toda odkar jo vodi ekonomist Guzej, ki ga zanima predvsem finančna plat, hiša na Kolodvorski pluje v močni komercialni sapi.



● **Dr. House (Zdravnikova vest) je fasal nov primer, zato nismo mogli dobiti intervjuja z nanizanko.**

Naposled je tu predvidevanje gledanosti. Tvorci programa morajo biti razumno gotovi, da bo tisto, kar bodo uvrstili na program, kdo spremljal. Kakopak je tu dosti odvisno od termina in dneva, kajti še tako zakotna azerbajdžanska serija o gojenju ovac s sončno energijo, ki bo na sporedu v soboto ob devetih, bo doživela širši odziv kot najboljša akcijska komedija, ki jo bodo vrteli od torka do četrtka opolnoči. A vseeno je bojazen na račun zanič gledanosti pogosta replika na baranje odgovornih, čemu pri nas ni več nadaljevank z ZF- in podobno tematiko. Gorazd Slak, programski direktor firme Pro Plus, ki ima pod marelo Kanal A in PopTV, reče takole: "Postavili smo strategijo, ki več kot očitno odgovarja našim gledalcem, saj nanizanke in nadaljevanke na obeh programih spremljajo v velikem številu. Glede na to, da urejamo le dva programa, enostavno ne moremo predvajati vseh serij in jih zaradi tega vseh tudi ne odkupimo. Za razpoložljivo programsko shemo, namenjeno serijam, ki ni neznatna, pa odkupimo tiste vsebine, za katere predvidevamo, da bodo zadovoljile želje in pričakovanja čim večjega števila gledalcev." Ali, drugače povedano, denar je sveta vladar. Na TV Slovenija pravijo, da je za 'jokerjevsko' tematiko malo interesa in da od publike dobijo malo želja v tej smeri. Jasno in glasno nam je bilo rečeno: če ljudje želijo, da bodo take reči na programu, naj težijo. Zato tako posamezniki kot društva v slogu Prizme upoštevajte nasvet in pisarite e-pošto ter navadna pisma vsem našim medijskih bajtam, sicer se ne bo nič premaknilo!



● **Sredi enega od delov se zavrti odlomek iz Heavenly Sworda, prihajajoče igre za PS3. Ah, marketing.**

Glede na vse to je bližnja nanizankasta prihodnost ljubitelja fantastičnega, nadnaravnega in podobnega na šentflorjanskih TV-postajah še kar obetavna. TV Slovenija ima za to slikosučno pasmo dva termina, ob četrtkih na drugem programu okrog 21.45 in ob sobotah na prvem programu okrog 22.40. Ta mesec bodo ob četrtkih začeli sukati nadaljevanko Številke (Numb3rs), kjer FBI razkriva nečednosti s pomočjo matematičnega genija. Sledila ji bo druga sezona Jasnovidke (Medium), ko se bodo ob sobotah iztekli Sopranovi, pa jih bo nadomestil Deadwood in nato 4400 povratnikov (The 4400). Odkupili so tudi Rome, vendar lahko to zgodovinsko dramo pričakujemo najzgodneje jeseni, raje začetkom 2008. TV3, kjer tečeta supermanski Smallville in strašljiva Šepetalka duhov, bo odsotnost udarnega Shielda z naših malih zaslonov 29. tega meseca skušala nadomestiti z odmevno HBOjevo policijsko dramo Skrivna naveza (The Wire), ki obravnava urbane odnose med kriminalci ter roko pravice. PopTV in Kanal A se bosta odrezala razmeroma borno, z novo sezono Stargate Atlantisa in SciFijevo tridelno serijico Triangle, ki se bavi z misterijem Bermudskega trikotnika. Slovenski HBO nam ni utegnil odgovoriti.

Čeprav jajc za odkup Galactice za razliko od Hrvatov naši po vsem sodeč ne bodo našli, nekaj tukaj popisanega torej bo. Ob tem pa se bodo nadaljevali hudourniški klikoti in Mulin hrbet se bo krivil pod težo prenešenega nanizankoidnega materiala.

Recimo ... tegale?

Heroes

(NBC, znanstvenofantastična drama)

Ko so vodilni pri mreži NBC uzrli ratinge prvih epizod tega šova, so najbrž dvignili poglede k nebu, padli na kolena in zmolili deset očenašev, da bi se gledanost obdržala. In Gospod je naredil, da se je, kajti Heroji so ena od desetih najbolj vročih nanizank na ameriški televiziji. V njej se pri skupini naključnih oseb z različnih koncev sveta (no, daleč največ kadrov se odvija na ozemlju ZDA) začnejo pojavljati sposobnosti, ki so bile do včeraj domena stripovskih junakov. Mladenič skuša prepričati brata, da zna leteti; nesrečni losangelski policaj razpadajoč zakon rešuje z darom branja misli; z opojnimi substancami zasvojeni umetnik slika podobe, ki segajo v prihodnost ... Od kod izvirajo te sposobnosti? So del naravne evolucije človeštva, kot skuša dokazati Mohinder Suresh, genetski znanstvenik, ki se iz Indije v Ameriko napoti raziskovat okoliščine, ki so vodile do skrivnostne smrti očeta? Ali posledica eksperimentov skrivnostne organizacije, ki bedi nad fenomenom herojskega sindroma? Od odgovora <kolektivni vzdih> je odvisna usoda sveta!

Iz tega bi kdo nemara sklepal, da so Heroes nanizanka ležerne sorte, posebej ker je NBC tradicionalno bolj predan zabavi širših množic kot sladokuscev. A četudi se nizika spusti kvečjemu do globine filozofiranja v slogu X-Men (so nadnaravne sposobnosti dar ali prekletstvo?), postaja z vsakim novim delom jasno, da se avtorji močno trudijo s predenjem kompleksne zgodbe. Zlasti pa privlači razvoj nebroja nastopajočih likov, pri čemer je poskrbljeno za akcijo in čudenje ob posebnih učinkih. Tehnika podajanja dogodkov je prirejena številčnosti igralcev, saj je posameznim protagonistom namenjen delček časa trajanja posamične epizode, tako da je ritem nadvse zadovoljujoč.

Na lestvici od filmskega Pajkomoža do filozofskega Leejevega Hulka so Heroes postavljeni v zlato ravnotežje med spektaklom in dramo. Da se le nadaljevanke v drugi sezoni, ki vsekakor pride, ne bo prijel sindrom Losta. Kdor preveč komplicira ... zakomplicira!

Dexter

(Showtime, kriminalna drama)

Dexter Morgan je na videz vzoren član družbe. Ima stalno zaposlitev, saj za policijski oddelek v Miamiju opravlja službo forenzika, specializiranega za vzorce



● **Če bi se ameriška policija vseh primerov lotila tako pedantno kot Dexter, bi kmalu pohopsala vse teroriste.**

krvi. Problemov v družini nima, z edino še živečo bližnjo sorodnico, sestro Debro, vzdržuje ljubezniv odnos. Še več: če bi sosedje vedeli, da se je s punco Rito zaročil, vedoč, da gre za žensko, ki jo je bivši mož na vse načine zlorabljal in revo zapustil z dvema otrokoma, bi ga imeli za svetnika na zemlji. A tega ne vedo. Če bi, bi morda spoznali Dexterjevo drugo kožo: tisto serijskega morilca posebne sorte.
Michael C. Hall, ki se ga boste spomnili iz Six Feet Under, se v dvanajstih delih prve sezone (druga čez Lužo šterta jeseni) izkaže kot perfektna izbira za to socialno problematično vlogo. Brez politične korektnosti kajpak ne gre, zato je Dexter prikazan kot zlodelec, ki slo po krvi teši s klinično natančnim, pedantno načrtovanim odstranjevanjem le sebi podobnih oseb. Na listi so sociopati vseh sort, recimo posiljevalci otrok in pretkan serijski ubijalec, ki pri antijunaku hkrati vzbu(r)ja strahospoštovanje ter gnus. Nezdravi odnos med krvnikoma je povod za vrtinec dogodkov, ki Dexterju čedalje bolj otežuje konjiček in mu načenja na že tako ali tako majavih temeljih zgrajeno mentalno ravnotežje. Stvari se še zapletejo, ko se zaostri odnos s sestro in nadrejenim, ki začne sumiti, da na videz običajnih človeških čustev oteti Dexter – dasi je z vsako epizodo bolj in bolj očitno ravno nasprotno – morda le ni tako nedolžen.
Dexter je na trenutke sicer kar preveč občutljiv in prizadet, da bi izpadel docela kredibilen, toda serija bi morala zaradi odlične zasedbe in spretnega mešanja elementov kriminalk, črnega humorja, psiholoških trilerjev, čistokrvnih dram ter grozljivk (pripravite se na obilo rdečine in kupe skazenih človeških udov!) prijati vsem ljubiteljem raziskovanja temne strani človeške psihe.

Rome
(HBO / BBC / RAI, zgodovinska drama)
Če bi sklepali po duhamornih učbenikih in omotičnih profesorjih zgodovine, bi imeli obdobje starega Rima upravičeno za totalen zeh. A kot dajo vedeti naši vedeži in nadaljevanka Rome, je to vse prej kot res. Hištorija je pač lahko zanimiva, če se jo predstavi na vznemirljiv, s pesniško licenco ravno prav začinjen način, in HBOjev koprodukcijski dragulj to vsekakor doseže.
Tematsko se serija ukvarja s prehodom Rima iz republike v cesarstvo in v prvi sezoni spremlja vzpon in padec Gaja Julija Cezarja, v drugi pa boj med Oktavijanom ter Markom Antonijem. Toda za tem enciklopedijsko suhoparnim opisičem se skriva nebroj čudovitih detajlov. Začenši z odlično izvedbo, kar zajema verodostojno kostumografijo, glasbo, kamero in fotografijo. Frizurice so sicer še vedno urejene ter soldatske mišice napumpane, a vobče se nadaljevanke drži nenavaden pridih realizma. Ta pa ne pride le iz umazanih oblek in črvivih zob, marveč iz nepotvorjene resnicoljubnosti. Plebejci slavijo in trpijo, aristokrati so na videz vzvišeni, a se utapljajo v spletkah za oblast, trupla se gomilijo, družina je nad posameznikom, ženske razpirajo kolena v upanju na boljši družbeni položaj, joški ter riti mahedrajo, klečeča priprošnjica bogovom se okopa v vroči krvi pravkar zaklanega bika. Pa brutalne bitke, ki ne šparajo s solidnimi učinki in bolečim prikazom, kako je v resnici, ko hladna kovina prereže toplo tkivo. In meseni, neznosno človeški liki, ki rjovejo v vstali radosti in trenutek nato kot pokvečeni Ikari strmoglavljajo v prepade, ki so si jih sami utrli, od Cezarja prek Pompeja ter Bruta do Kleopatre ... Ahhh.



"Ave Cezar! Slavimo te, zakaj pripeljal si nam mnogo neokuženih cip in izkoreninil vegansko prehrano! A igrice bojo tudi?"

Določen zgodovinski fakt sicer skrene in kaka epizoda je manj posrečena od druge, toda v splošnem je Rome avtentična zadeva, zavoljo katere boste vedeli nemalo o starem Rimu. Po milijonski gledanosti sodeč je nedolgočasnost slednjega dojel marsikdo. TV Slovenija je serijo že odkupila, zdaj pa čaka na termin, ki bo morda jesenski, a raje zgodnjedvatisočosemski.

Dresden Files
(SciFi, okultna detektivka)
Pravijo, da je znanost magija in magija znanost. Igralci frpjk se s tem kajpak ne strinjamo, prav tako bi se temu smejal Harry Dresden, čarovnik za najem. (Najdemo pogrešane predmete. Paranormalne raziskave.



Harry Dresden je sicer coprnik, a njegovo delo je klasično detektivsko. Le metode so drugačne. Včasih se zdi, da v CSI čarajo – no, Harry to počne zares.

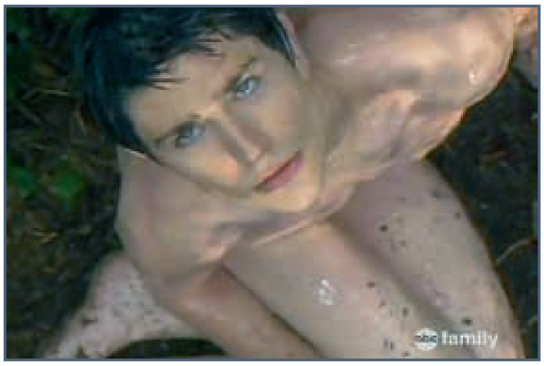
Svetovanje in pomoč. Zmerne cene. Ne sprašujte o ljubezenskih napojih, vedno polnih mošnjah in takih zajebancijah.) Možakar je na male zaslone prikorakal iz v Čezlužju priljubljenih knjig Jima Butcherja, ki tancajo po meji med klasičnimi detektivkami in pravo fantazijo.
Za razliko od umišljenih svetov, ki jih tako radi čarajo drugi avtorji (in prilagajo karte!), je Dresden ujet v Chicagu, tukaj in zdaj. Kako torej, da navadni ljudje ne zapazimo vsega coprniškega, kar se dogaja okoli nas? Podobno kot v Potterju, kjer za bunkeljsko nevednost skrbi coprniško ministrstvo, nad vsem magičnim bdi Visoki svet, birokratska in zadrgnjena organizacija, ki za vsako sranje rada obtoži prav Dresdna. Ta potem v klasični maniri Philipa Marlowa rešuje primere na svoj način, le z manj dobrih bejb. Harry obenem deluje kot svetovalec mestne policije, posebej detektivke, ki ga pokliče, ko pride do količkaj nadnaravnega zločina, akoprav v coprnije noče verjeti, ker so, pač, no, skregane z zdravo pametjo. Dresdnov svet je vsaj tako, če ne še bolj raznolik od potterjanskega ter bogato poseljen s čarobnimi, duhovnimi in demonskimi bitji iz legend. A čeprav pripoved sledi klasičnim detektivkam noir, je vse skupaj ubrano na nekolikanj lahkotnejšo noto.
Četudi nas bo Jim Butcher grdo gledal, sta njegov svet in tisti, ki ga plete Jo Rowling, bolj povezana, kot je videti na prvi pogled. Harry Dresden je pač Harry Potter za malo bolj odrasle.

Kyle XY
(ABC, ZF-mladinska drama)
Če je ReGenesis težkokategornik, Kyle kljub podobni tematiki cilja na mlajše gledalce. Zgodba se prične lepega dne sredi gozdička, kjer leži najstnik. Nag, ne govori, je brez spominov. In brez popka. Ko tako čist in nedolžen zakoraka v civilizacijo, nemudoma pristane v mladinskem prehodnem domu. Tam se zanj zavzame psihologinja

PLANET EARTH!

Da ne bomo govorili le o ZFju in da ne boste torrentali samo tega, svoje iskalne sposobnosti zaposlite koristno in najdite BBCjevo naravoznanstveno serijo Planet Earth. Lenuharji zdaj že bežijo v smeri Eureke in kokic, a dejansko se zadevo splača pogledati vsakomur. Več kot štiri leta so ustvarjalci z navezo najnovejše tehnologije in klasične spretnosti snemali Zemljine ekosisteme in nabrano zdruznili v enajst tematskih, nič manj kot fantastičnih dokumentarnih oddaj. Odpravimo se v gore, na ledene planjave in tropske džungle, pokukamo v plitke reke in globoke oceane, vse to ob vzdušni glasbi in nadmočnem komentarju legendarnega Davida Attenborougha (Sigourney Weaver v ameriški verziji). Pozornost je posvečena zlasti živalskemu svetu: vidimo, kako iz votline v snegu zlezejo pred kratkim rojeni severni medvedki, kako trop levov napade osamelega slona, kako netopirji kopičijo gvano, kako antilope pobegnejo pred savanskim požarom. Človeški vpliv je obravnavan ločeno, v seriji Planet Earth: The Future.
Komajda še verjetni posnetki spuščajo čeljusti, zlasti ko si ogledaš spremljajoči material na DVDjih, ki kaže, kako so nastali. Najbolj pa očarata spoštljivost in iskrenost, ki ju avtorji čutijo do veličastne narave ter jo prenesejo na gledalca. To ni cenen pofl tipa OMG tanarbolj nevarni plenilci!!!enaena, ki ga vedno pogosteje furata National Geographic ter Discovery in ki se trudi divje živali skomercializirano prikazati kot nekakšne terminatorske zverine iz risank. Je oda raznolikosti narave in neokrancljani resnici, dobljena skozi pogled, ne skozi možgansko predelavo ter serviranje v interesu vsemogočne gledanosti. Užijte jo in zamislite se ob njej tudi vi.





● **Moker, nag in zmeden se rodi Kyle v naš svet. Kot vsi otročički, pravzaprav. Le da tale nima popka. Ima pa malo niže konkreten ventilček, ki ga kojci spravi v arest :).**

Tragerjeva, ki ga odpelje domov in ga prične vzgajati kot svojega tretjega otroka. Brž se izkaže, da je Kyle res nekaj posebnega. Hitrost, s katero vsrkava znanje, je nadčloveška. Njegovi refleksi so kačji, riše pa tako, da z voščenkami tolče po papirju – a vendarle so njegovi izdelki fotorealistični. Za nameček nikdar ne spi. In medtem ko skušajo Tragerjevi skupaj s policijo odkriti, kdo je Kyle in kako se je znašel v gozdu, začno okoli njihovega doma hoditi skrivnostni ljudje. Je poba pobegli poskusni zajec ali se je poskus šele začel? Za čigav poskus gre? Lahko nadčlovek deluje v normalnem okolju? To so vprašanja, na katere odgovore dobivamo zelo počasi.
Čeprav je nanizanka na ABC podirala rekorde v gledanosti, gre za program, namenjen mladini, zato ni pričakovati globokih dialogov in izjemnih zapletov. Vendar ni tako banalna kot Močni gozdarji in zna pritegniti starejšega gledalca. Mreža se je hkrati potrudila in kot pri ReGenesis pripravljala spletno igro, a so precenili ciljno skupino in večino namigov skrili v lažnem blogu, kjer se je levji delež udeležencev popolnoma izgubil. Za zdaj ni jasno, ali bodo z novo sezono, ki se bo pričela 11. 6., internetni špil sploh nadaljevali.

ReGenesis
(Movie Central, tehno triler)
Predstavljajte si ne tako oddaljeno prihodnost. Genska manipulacija. Otroci po naročilu. Bioterorizem. Take grožnje zahtevajo nove pristope, zato se ZDA, Kanada in Mehika odločijo postaviti vrhunski mikrobiološki inštitut. Njegov vodja je cinični dr. David Sandstrom (Peter Outerbridge), molekularni biolog, ki ima okrog sebe skupino enako vrhunskih znanstvenikov. Problemi, s katerimi se soočajo, mejijo na znanstveno fantastiko. Tak je že prvi: virus, ki v nekaj urah usmrti vse, ki pridejo v stik z nosilcem – nekajmesečno deklico, nje pa ne, tako da se raziskava spremeni v bitko s časom, ko jo skušajo izslediti in hodijo po poti, posejani s trupli. Zgodbe so večinoma zaključene celote, toda vso sezono ponavadi veže nekaj širšega. Obenem imajo interese v inštitutu vojska in tajne službe, kar pomeni dosti prikrivanj, spletk in ostale šare, ki so jo tovrstni organi sposobni zakuhati.
Na prvi pogled se ReGenesis sliši kot kanadski odgovor na CSI, a je več kot to. Čeprav lahko serijo gledamo kot tehnološki triler vrste Outbreak ali Andromeda Strain, iz ozadja stalno kljuva misel, da so vse te mutirane bolezni dejansko tam zunaj in preživijo nate, hkrati pa se neprijetno zavedaš, da je s tehnologijo vse to še kako moč uresničiti. To dobro ve tudi Sandstrom, ki pa je dovolj samovšečen, da se vidi kot edinega, ki preprečuje vsakodnevno svetovno katastrofo – akoprav ga dogodki vsak dan opominjajo, da ne more storiti dosti. Nadaljevanka skuša graditi tudi na odnosih med sodelavci in njihovimi družinami ter se oddaljiti od strogo laboratorijskega vzdušja, vendar so ji tovrstni izleti bolj kot ne v napoto.
Solidni ReGenesis je oral ledino še nekje: je ena prvih serij, ki poleg rednega programa vzdržuje spletno igro. Gledalci dobijo po e-pošti navodila, kaj naj raziskujejo, dodatne namige pa najdejo v nanizanki. Kon-



● **Biti Šef najbolj fensi laboratorija na zahodni polobli je super posel. Če si genij, si lahko zoprn do vsakogar!**

cept se je izkazal za nadvse priljubljenega, zato ga ne kanijo zanemariti niti v tretji sezoni, ki so jo v Kanadi pričeli predvajati 29. marca.

Robin Hood
(BBC, akcijska drama / komedija)
Klasičnosti junaka navzlic je serija Robin Hood daleč od dolgočasnosti in prežvečenosti. Predvsem so v špajzo zaklenili pajkice, petelinja peresa in hecne brčice ter vse skupaj silovito posodobili. Akoprav se še vedno motovilimo po jorkširskih planjavah v



Novi Robin Hood je britansko srenjo kar malo razdelil. Enim modernost dogaja, dočim drugi pribijajo ustvarjalce na križ, ker se niti malo ne držijo legende.

zgodnjih letih drugega tisočletja, so liki otipljivo moderni. Robin (obe bralki in Yohan, pozor: skrajno seksi Jonas Armstrong!), ki vihti damaščanko in saracenski lok, kakršnih Anglija takrat še ni poznala, ni junaški borec za svobodo, poln človekoljubja, ampak zaletav fante, ki se zaradi norčavosti, samoljubja ter naivnosti dostikrat znajde v težavah. Marianne pa je emancipiranka s hudim čutom za odgovornost in pravičnost. Teži jima kajpak notingamski šerif, krut, preračunljiv in pogolten zlobnež, ki pa je v prvi vrsti zvit politik. Njegove spletke krepko presegajo spopade, ki smo jih vajeni, nasilje pa je zanj le sredstvo, ki ga bo pripeljalo do cilja. Spopadi z Robinom tako niso nikoli dolgočasni, predvsem ker so v soju žarometov namesto fizičnega merjenja otepačev predvsem duhoviti dialogi.
Prva sezona, ki je imela trinajst epizod, se je iztekla okoli novega leta, druga pa je že v produkciji in bo menda na sporedu pozno poleti. Če jim ne bodo spet ukradli posnetega materiala in zahtevali odkupnine, kot se je to zgodilo lani. Ne, res.

Eureka
(SciFi, lahkotna ZF)
Se sprašujete, kje so zbrani največji svetovni umi? V Silicijevi dolini? Kakem evropskem inštitutu? Nak. Mojstri sivih celic živijo v oregonskem zaselku Eureki. Po drugi svetovni vojni je namreč ameriška vlada zgradila znanstveni paradiž, kjer se geniji ukvarjajo samo z napredkom. Na prvi pogled je mestece videti kot iz petdesetih let, a krinka traja do trenutka, ko vidite desetletnika, ki na pločniku s kredo rešuje diferencialne enačbe. In v to idilično mestece pot zanese zveznega šerifa Jacka Carterja, ko se vrača domov s pobeglo hčerko. Jaka ne bi nikoli izvedel, kaj se tod godi, če ne bi eden od eksperimentov odpeketal po svoje. Njegova policajska buča se odloči priti zadevi do dna, pri čemer odkrije skrivnost mesta, mimogrede pa še reši svet. Meščani



Ko imaš na kupu toliko briljantnih znanstvenikov, so katastrofe tipa 'razpoka v kontinuumu prostoračasa' običajne. Vojska sicer pride, a je ponavadi nemočna.

in obrambno ministrstvo so tako navdušeni, da mu ponudijo službo mestnega šerifa, skupaj s pametno (ampak RES pametno) hišo in več kot velikodušno plačo.
Osrednji namen Eureke je zabavati, kar se odraža tako v igralski zasedbi kot neresnih zapletih, ki občasno mejijo na absurd. Tako je eden največjih možganarjev uradno avtomehanik, Carterjeva pomočnica je obsedena z orožjem, dočim bi mestna psihologinja povaljala vse po vrsti, zraven pa še malo vohuni. Nič čudnega, da so šefi kanala SciFi razmišljali, da bi bila Eureka risanka, a zadevščina tudi v igrani obliki deluje prikupno in zabavno. Nova sezona se bo verjetno pričela konec junija ali v začetku julija.

Supernatural
(CW, okultna drama / grozljivka)
Če je Dresden na trenutke humoren zasebni detektiv, v Nadnaravnem ni prostora za smeh in zabavo. Sam in Dean Winchester sta namreč prava Schattenjägra, ki blodita po Ameriki v črnem camaru in pobijata prikazni – tiste, za katere smo prepričani, da obstajajo samo v legendah. Pred desetletjema je namreč demon pribil njuno mamo na strop in zažgal hišo, iz



Ironično je, da se Deanu in Samu, ki sta vajena vseh mogočih peklenskih nakaz, za najgroznejše monstrume izkažejo ravno ljudje. Okej, rednecki.

katere ju je oče komajda rešil. Stari se je takrat zarekel, da bo demona ujel, in tako je postal Lovec, v istem duhu pa je vzgajal sinova. Starejši Dean je nalogo sprejel brez pomisleka, luštkani Sam pa se je z atom skregal in šel študirat. Nakar se lepi Samo neke noči prebudi in zagleda na stropu svojo podležnico. Tedaj šalo vzame vrag in brata se podata na pot, da najdeta očka – ki pa seveda izgine. Vse, kar bratoma ostane, je njegov dnevnik, v katerem je kot listja in trave navodil za klanje nestvorov ...
Supernatural je sprva dajal vtis klasične slasherske grozljivke z vsak teden drugo pošastjo. Vendar je znal prerasti te okvire in se razviti v okultno dramo, ki odpira globlje rane, kot so praske demonov in volkodlakov. Obilno črpa iz folklore praktično vseh narodov, četudi ohranja krščanske korenine – ob čemer je zanimivo, da se nihče od bratov ne opredeljuje za vernega. Ne glede na njun kvazi ateizem pa je jasno, da sta z drugimi lovci na prikazni le soldata v vojni med demoni in ... Kom? S tem vprašanjem se avtorji ne ukvarjajo konkretno. Ko si že prepričan, da smo na drugi strani samo ljudje, ti namignejo, da sta protagonista božje orodje. In ko pričenjaš verjeti v to, ti podtaknejo nagajivega nordijskega boga. Na trenutke bi sedlo malo manj rokenrola in več substance, ampak Supernatural je trenutno tisto, kar bi bili Dosjeji X, če bi bila Mulderjeva prepričanja resnična.

GALACTICA!

Nova verzija Battlestar Galactice je najboljši dokaz za to, da ZF ni nujno ščiš za mozoljave najstnike, ki itak ne gledajo teveja, ker drkajo World of Warcraft. Ob dramatično-akcijski idili, ki jo serija nudi, pozabiš na smešne trekerjevske cote ter star(e)gat(e)ovsko posiljevanje s slabimi igralci in plehkimi zapleti. Na medzvezdnem potovanju se bojna križarka Galactica s pripadajočo floto, ki nosi zadnje ostanke človeštva, še zdaleč ne bori le s temačnimi cyloni, saj ima večje težave sama s sabo. Skozi močne like in povečini zanimive scenarije, ki jih odlikuje to, da si znajo vzeti čas za mikro svet in ne nabijajo stalno z interstelarnimi spopadi (čeprav se na trenutke zdi, da teh že nekam manjka ;)), Galactica obdela številne družbene teme ter se nenehno sprašuje o naravi ljudi in o odnosu Bog – človek. S tem vzpostavi zanimivo dvojnost, saj ljudje v slogu starih Grkov verujejo v panteon božanstev, dočim cyloni furajo monoteizem. Hm, čuteči robotki, ki molijo? Skoraj tako nemogoče kot kakovostna ZF-serija, katere bistvo ni večen pinjau v merlotasti črnini ...
Hrvati so štart nanizanke, katere tretja sezona se je končala 25. marca in se bo s četrto vrnila januarja 2008, že odkupili, naši pa kar še androidno sanjajo električne ovce ter furajo ponovitve Atlantisa. Menjamo za kos Piranskega zaliva?



SPIDER-MAN 3

Film o tretjem Pajkomožu osvetljuje tako blišč kot bedo novodobnih stripovskih filmov. Ti so od akcijsko-komedijantskih začetkov prešli dolgo pot, vendar se začenja vse bolj kazati njihova dvojnost. Po eni strani skušajo biti zreli, odrasli, razmišljujoči, temačni, intelektualni. Po drugi pa se ne morejo odtrgati od otroške plehkosti in bum-tresk korenin, ker to zagotavlja velik obisk mulčadi. Za kar potrebuješ orjaški proračun. Ki ga pokriješ le s turbo obiskom najstnikov. Big wheel keep on turnin' ...
Nekateri ostanejo na eni ali drugi strani te pregrade, veliko pa jih skuša zadovoljiti obe vrsti publike. Mestoma so rezultati všečni, pogosto pa film ne uspe dobro sesti ne na en, ne na drugi stol, oziroma na enem čiča udobneje. Tak je tretji del pripovedi o Petru Parkerju, mladeniču, ki ga naključje obdari z nadnaravnimi pajkovskimi močmi, življenje pa ga speha v vlogo (super)junaškega branilca tete Justice. Kar se zgodbe in naukov tiče, je Spider-Man 3 impresivno delo, polno globokih misli, moralnih vprašanj in književno-dramskih referenc. Daleč od tega, da bi bilo vse skupaj en sam velik badabum, kot daje misliti prikolica, saj večino dve uri in pol dolgega izdelka tvori razglabljalni čvek. Peter ima velike težave s starimi grehi, ki ga lovijo – dobesedno, saj se mu maščevalni Novi Goblin noče in noče spraviti s hrbta. Med njima se znajde Mary Jane, ki ji kariera pevke ne gre od glasilk, zato zmedena in ranjena še prilije olja na ogenj. Da bi bila mera polna, pa po klobčiču pleteničita zmutirani morilec Petrovega strica in gnusna parazitska entiteta iz vesolja, ki si izbira gostiteljsko tarčo, v kateri bo izpostavila vse najslabše. Bo to Parker? Ali njegov fotografski nasprotnik pri Daily Buglu, ki prispeva vstop kultnega Spideyevega nasprotnika iz stripov, Venoma? Sučejo se klasični motivi, kot so notranji boj med etiko in sebičnostjo, ranjena srca, zlomljena prijateljstva, napuh, obžalovanje, pogum in ljubezen pod preizkušnjo. Naposled vse skupaj le še v obrisih spomni na dokaj enostavni, svetli začetek filmske sage o Spider-Manu, in nadaljuje dvojko, ki je igrala na podobne karte.



Dramskost Spider-Mana 3 spomni na novega Supermana, naivna akcijskost na prvenec.

A hkrati se film, da bi pokril orjaški proračun in ne razočaral mladostniških gledalcev, (zopet) odpravi v drugo smer, k zafrkantskemu humorju ter poprepróščeni akciji. Spidey standardno rešuje bejbe, razpihuje peščene nakaze, klati po luftu surfajoče grdavže in lomi zobe čekanastim ostudnežem, pri čemer kajpak obilujejo računalniški učinki. Ni slabo, ni pa tudi vrhunsko. Poleg tega je tu nemalo tako velikih deus-ex-machina lukenj v scenariju, da bi vanje padel ves New York.
Po eni strani je Spidey 3 črnobna drama o resnih temah, na drugi pa otroška akcijada za zagotovitev gledanosti, brez katere bi vodjem studia takoj eksplodirale prostate. Na tovrstno dvojnost je Spider-Man stavil že prej, a tokrat je dotična pajčevina tako napeta, da se zna v mnogih glavah naposled strgati. **Sneti**
Ta zabojček visokoletečih, a zato nič manj resničnih nasvetov za tiste, ki so tik pred poroko, sučejo od začetka maja.

ARTHUR AND THE MINIMOYS

Potem ko je zaslovel s Petim elementom in več let tlačil prste k domala vsakemu filmu francoske produkcije, se je Luc Besson sklenil obrniti še na mlajše občinstvo. In to tudi kot pisatelj, saj je po zamisli zakoncev Garcia naškrabal niz knjig o dečku Arturju in škratkastih Minimojčkih. Prvo imamo tudi v slovenščini, zdaj pa jo je Luka skupaj z dvojko izkoristil za igrano-animirani hibrid s Freddiejem Highmorom v glavni vlogi.



Trikrat lahko ugibate, kateri je uvožen iz človeškega sveta. Namig: regratova lučka.

Prijetni mulc iz Čarlija in tovarne čokolade tu živi sam z babico (Mia Farrow) in ko jima zaradi dolgov grozi prisilna izselitev, mali ne stoji križem rok. Zapiči se v zgodbo o zakladu, ki ga je izginuli dedek bojda zakopal kar na domačem vrtu. Tam naj bi prebivalo tudi ljudstvo kot koruzno zrno majhnih bitij, zato je štorija na dlani. Najde se način za pomanjšanje in vstop v drobtinčkasti svet, kjer se gospodič spremeni v računalniško izgotovljenega vilinčka. Lasati in uhati palčki so kljub nekoliko gumijastemu videzu prisrčni in dasiravno je francoska animacija manj nafrfuljena od čezlužne, je izdelek vse prej kot slabega videza.
A vseeno ne moreš mimo dejstva, da je tu vnovič udaril fenomen sumljivo podobnih izrisank. Pred pol leta je otročaja na mravljinčjo velikost zdruznil Ant Bully, zato je kar nekaj situacij znanih od tam. Občutek pogretega se s tem ne konča, zakaj osrednja nit je nič kaj sramežljivo nacufana od vsepovsod, samo z lastnega zelnika ne. Našli boste elemente Gospodarja prstanov, Kosmatega Lončariča, legende o kralju Arturju in še česa. Ampak dobro, sposojanje z vseh koncev in krajev je v risankah stalnica, prav tako filmu za otroke ne morem zameriti do obisti karikiranih likov. Mnogo resneje so zafrknili nekje drugje, namreč pri vilinski princesi Seleniji. To je pravzaprav ironično, saj so stvaritelji zanjo po lastnih besedah porabili največ časa. Problem je sledeč: če bi minimojska leta preračunali v človeška, naj bi bila stara približno toliko kot Artur. Vendar bi jih oblinasti frklji z zrelim glasom Madonne prisodila vsaj dvakrat toliko! Ko se začne spogledovati s še docela golobradim škorcem, postane vse skupaj preprosto neokusno. A četudi bi vprašljive ljubezenske note ne bilo, se tombraiderjevska bejba v otroški projekt, kar ta film nedvomno je, poda kot tangice v omaro enajstletnice.
Takšni vmesni pogreški povzročijo, da Minimojčki po odkotalitvi s platna pustijo čuden občutek. Saj so kot celota čisto gledljivi, a na poti marsikaj ne klapa. Resda je to Bessonov prvi animiran projekt, vendar bi se nad scenarističnimi mimosunki moral resno zamisliti. Sploh, ker namerava stvar velikopotezno napihniti v trilogijo. **Navi**
Z dolgimi uhlji in natupiranimi pričeskami vihramo od 26. aprila.

EL LABERINTO DEL FAUNO

Verjetno ne veste, da je bila režija Leva, čarovnice in omare sprva ponujena Guillermu del Toru (Blade 2, Hellboy), a jo je zavrnil zaradi nestrinjanja z verskimi podtoni. Zdaj je Narniji zadonel v pomenljiv, odraslim namenjen odmev, ki ga je kljub skromnemu proračunu ujel ves svet.
Favnov labirint prav tako kot Narnia upodablja beg iz vojne v pravljični svet, vendar svojo junakinjo Ofelijo mnogo bolj neusmiljeno izpostavi pretečim izkrivljenostim, kjer vse zavisi od moči njenega duha. Ta je še posebej občutljiv zato, ker je na pragu deklištva in v še vedno nemirni, povojni fašistični Španiji ni veliko prostora za želje, upe ter strahove. Z visoko nosečo materjo se preselita h krutemu poveljniku, s katerim se je omožila po smrti soproga. Dekle poleg običajne otroške sanjavosti spremlja tudi močna ljubezen do branja pravljic in tako ni dolgo, ko se začneta svetova mešati. Med raziskovanjem novega domovanja zaide v gozdni labirint, kjer jo preseneti prastar favn. Od njega izve, da je pravzaprav izgubljena princesa in mora za vrnitev izpolniti vrsto strašljivih preizkusov. Punca se tako poda v podvige z ogromno krastačo, korenino mandragore in morečimi prikaznimi, vse pa odzvanja dogodke in slike hudega nasilja, ki se vzporedno odvijajo v oporišču.

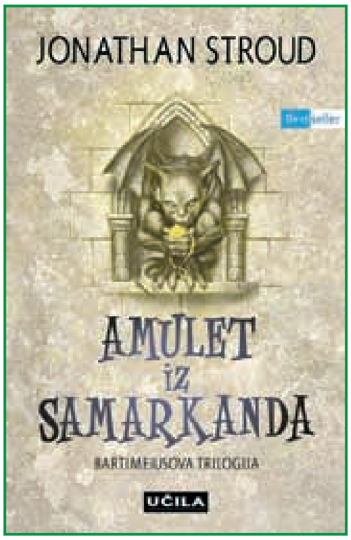


Iz tega favna nenehno prede nevarnost. Vse kaj drugega od srčkanega Tumnusa iz Narnije.

Dvoma, ali gre za dejanske nadnaravnosti ali le za domišljijo, ki je prekipela zaradi razburkane resničnosti, ni moč odgnati. Prav tako ne napeva preganjajoče uspavanke ali eksplicitno krvavih prizorov, ki so sicer rezervirani za urgentne bloke bolnišnic. Ofelijo je prečudovito upodobila mlada Ivana Baquero in skupaj z ostalo igralsko zasedbo dosegla, da ostra lepota tega neobičajnega filma pretrese veliko bolj, kot si navadno dovolimo. **Navi**
Kaj preži v blodnjaku, greste lahko s pridržanim dihom oprezat od 17. maja. A obvezno na velika platna.

Jonathan Stroud: AMULET IZ SAMARKANDA

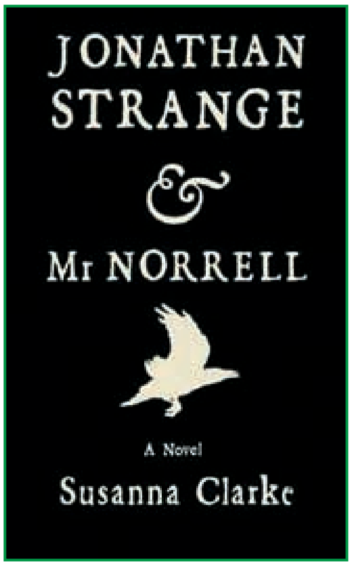
Kako kul je biti najstniški coprnik, če drgneš klopi na prelestni akademiji in so ti v zibel poleg medvedka položili tudi zvezdništvo, vemo že dolgo. In da bi se izognil žolčnim obtožbam oziranja k Harryju, Jonathan Stroud pričetek Bartimejusove trilogije skoraj v vsem zasuka drugače.
Kraj dogajanja je sicer spet sodobna Velika Britanija, vendar magi ne furajo skritega vzporednega sveta, marveč državi načelujejo. Podmladek vzgajajo individualno na domovih mojstrov in glavni junak, dvanajstletni Nathaniel, naleti na vse prej kot dobrega učitelja. Bister in trmast, kot je, pa se ne da in skri-



vaj dodatno študira. A ne pomislite zdaj na palice in latinske spakedranke, kajti tu je bistvo čarovništva drugje. Podjarmiti si je namreč treba magična bitja, ki nato opravijo vse delo. Beštije s spreminjanjem podobe nekoliko spominjajo na dæmone iz Njegove temne tvari, vendar je njihova nrav drugačna. Gre za prefrigane nakaze, ki svoje gospodarje mrzijo z dna črnih duš. Ko mulo tako iz čiste objestnosti prikliče džina Bartimejusa, cmokne v gosto in globoko godljo. Knjiga preskakuje med fantom in demonom, pri čemer so poglavja slednjega pisana v prvi osebi in so nasploh živahnejša. Značilna zanje je tudi kopica opomb, ko se zlobko našpičeno razgovori o ozadnih hecnostih. Žal začne skakanje na preobilje drobnega tiska bolj motiti kot kratkočasiti, sploh ker je skoroda edina popestritev nekam suhega teksta. Preveč je zdrsov na raven monotonega beleženja, kaj je kdo komu zalučal v glavo in kakšne barve iskre so se pri tem kresale. Prav tako bi manj zaspanosti koristilo razvoju fabule, saj pozornost ob branju precej niha.
No, ob tem Amulet prinaša dosti svežine in predvsem vzbudi radovednost, kaj bosta prinesli nadaljevanji. Pottropeja to resda ne bo, ampak tudi kaj takole alternativnega zna čisto sesti. ***Navi***

Susanna Clarke: JONATHAN STRANGE & MR NORRELL

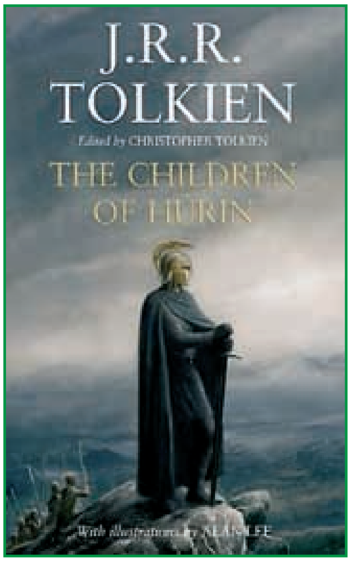
Strange & Norrell ni običajna fantazija, temveč gre za zmes zgodovinske fikcije in temne fantazije, ki bi znala navdušiti ljubitelje Jane Austen. Godi se v začetku 19. stoletja v Angliji in pisateljica z neverjetno pristnostjo kaže tedanjo angleško visoko družbo. Dotakne se družbenih aktualnosti, recimo vojne z Napoleonom, in odlično predstavi takratni pogled in mišljenje, pri čemer se družbenih razredov loti z na moč posrečeno ironijo. Toda zgodovina kmalu odstopi osrednji položaj na odru, kajti pojavita se gentlemanska čarovnika Strange in Norrell, ki obujata angleško tradicijo magije. Ko se zaradi svojega poklica, ki lahko prispeva k dobrobiti kraljestva, povzpneta v najvišje sloje družbene lestvice, se zaradi značajskih razlik precej oddaljita. Problemi, jasno, sledijo.



Zanimiva predloga na kakih tisoč straneh sicer ne postreže z obilico akcije, vendar niti ena stran ne dolgočasi. Bogat jezik dogajanje ovija v parodičen ton in ga preveva s tipičnim angleškim humorjem, vse skupaj pa te drži med platnicami, dokler ne predihaš celotne vsebine. Treba pa je nekaj razčistiti: to ni Harry Potter za odrasle, kot so se knjige lotili oglaševati kravatarski idioti. Je mešanica temačne fantazije in janeaustenovske / dickenovske proze, ki je namenjena odraslim in kjer ne najdemo razmejitev pozitivec – negativec, temveč like s pristno življenjskimi lastnostmi, od dobrih do slabih. Le da pri nekaterih ena stran prevladuje – in da večinoma zmaga druga ... ***Flegma***

J. R. R. Tolkien: THE CHILDREN OF HÚRIN

Ah, stari mojster Tolkien. Mrtev je že štiintrideset let, a zna iz onostranstva brati levite mnoštvu posnemovalcev, zlasti pa šodravcev, ki so žanr fantazije spravili na kant z levaškimi umotvori, polnimi lažne veličine, rutinskih ognjenih krogel ter kvazi razbacanih bojevnikov. In komaj si trume pisunskih luzerčkov, ki želijo mastno zaslužiti na priljubljenosti fantasyja, oddahnejo, češ, Gospodarja se je folk naveličal, okoliških enciklopedično-historičnih bukev v slogu Silmariliona pa itak ne bere nihče razen usekancev, jih belolasi profesor krvošpricno obglavi s posthumno izdanima Hurinovima otrokoma. Ubožci.
The Children of Húrin je krajša epska zgodba – meri 260 strani običajnega trdoveznega formata – ki jo je Tolkien večkrat orenk začel, a nikdar docela končal. Pisal jo je tako v obliki poezije kot proze (del njene dolge verzije je pred četrt stoletja našel pot v zbirko Unfinished Tales), toda nekako mu je ni uspelo pripeljati do konca. To je zanj na podlagi številnih očetovih zapiskov in drugih materialov vodotesno storil sin Christopher, in še dobro, sicer bi ostali brez veličastne štorije, ki zna jako sesti klasično izobraženim, jezikovno podkovanim ljubiteljem žanra oziroma Tolkiena. Po grobem zgledu finske narodne epske pesnitve Kalevala delo obravnava tragično usodo dveh otrok starodavnega kralja Húrina, fanta Túrina in dekleta Nienor. Froda, Saurona, Aragorna in ostale druščine ni na spregled, niti ne ugledamo ravnic iz LOTRa, saj sta drugačna tako čas kot prostor. Resda ostanemo v Srednjem svetu, vendar na skrajnem zahodu, v deželi Beleriad, kronološko pa v Prvi dobi, kakih 6500 let pred Gospodarjem, ko je bil dežurni Sovražnik vilinov, ljudi in ostalega dobrega življa Melkor oziroma Morgoth. Kot vemo, je bil Sauron le vazal te inačice Padlega angela, enega od božanskih stvariteljev sveta, ki je želel temačno utelešen zavladati nad njim in so ga na koncu Prve dobe razsule združene sile Valinorja ter Belerianda. A preden se to zgodi, Morgoth terorizira vse okrog svoje gorske trdnjave ne le z orki in zmajem Glaurungom, marveč predvsem s svojo črno voljo. Njena žrtev je rodbina pogumnega kralja Húrina in to, kar se zgodi Túrinu ter Nienor, je pretresljiva štorija, vredna starogrških piscev tragedij ali Shakespearja, ki ga je ravno prevaral ljubimec. Tako Túrin kot Nienor sta visoka, svetlolasa, krepka in sposobna, a kaj, ko nad njima visi Morgothovo prekletstvo, odmev moči, ob kateri je Sauronovo pizdno, ee, vsevidno oko videti kot razpočen mafin. Silna junaštva se godijo, boleče žrtve so ponujene in moč človeške volje je žarko osvetljena, toda kaj, ko Sovražnikova misel tako smrdljivo prežema ves Middle-earth ...



Sivina, trohnoba, megla in obup, to so stebri tega presunljivega, že kar morečega literarnega dela, v katerem ne gre iskati jezikovnega telovadstva ali globokih, osebnih likov. Čisto po Tolkienovo naletimo na okorne, gledališke dialoge in suhoparen kronološki odnos s hordo grlenih imen, ki zahtevajo bodisi predznanje, bodisi skakanje v apendiks ali celo Silmarilion, vse zapakirano v starokopitno angleščino, ob kateri se ume zaleteti celo Gradišniku, ki prevod v slovenščino načrtuje za konec leta. Zdi se, kot bi oder zastirala težka, mrtvaško baržunasta zavesa, ki jo odgrneš le z mnogo volje ter ob kateri Gospodar prstanov izpade kot veseloigra. A ko jo odgrneš – čeprav bodo to zmogli predvsem fani – te pričaka dramsko izrezbarjena zgodba z vsem, kar definira Tolkienovo in hkrati klasično visoko fantazijo. Na dnu se drenjajo mravljinčasto gomazeče človeške usode, neusmiljeno bojevanje in življenjska naključja; korak više plapolajo grandiozni načrti, premiki velikanskih sil in magija kot neotipljiva, grozljiva sila za dosego ultimativno zlobnih ciljev (čeravno in na žalost ob odsotnosti podrobnih, epskih opisov velikih bitk, kajti pozornost je na intimnih usodah); na vrhu pa svetijo jasno izraženi moralni nauki, povezave z resnično zgodovino, občudovanje spretno spletene mreže dogodkov ter ponižnost pred natančno zgrajenim alternativnim svetom, ki je od našega, a mu vendarle ne pripada.
Ah, stari mojster J. R. R. Tolkien. Še vedno ti ni para. ***Sneti***

Tifus

»Vstopi, no,« sem mu rekel.
Nekaj časa me je samo gledal, tako da mi je postalo že malo neprijetno. Trudil sem se, da ne bi tega počel tudi jaz. Samo iz drugih razlogov. Gnusa, recimo. In tega, kako se je narava grdo poigrala z njim.
»A se luhka za ceno pomenva?« je končno izdavil. Njegov glas je bil raskav in momljajoč, kar ni bilo čudno, saj skoraj ni imel zob, mesnate ustnice pa so mu prekrivale pol obraza. Govoril je z močnim naglasom neizobraženca iz zahodnega predela metropole, daleč stran od mojega malega doma, pred katerim je stal. In strmel vame. Še vedno.
»Nobenih pogajanj,« sem rekel. »Cena je dokončna.«
»Prou stari, no,« je rekel. »Zdej, ko sm te se ogledou, vem, da si vreden skeširanja.«
Čeprav sem to dostikrat slišal, sem bil vseeno vedno znova ponosen.

*

Legla sva na posteljo, jaz in zahodnjak, ter se prijela za roke.
»Res s lep ko prasica,« je rekel.
»Ja ... hvala, no,« sem rekel. »Zdaj pa bodi tiho. Moram se skoncentrirati.«
Zaprl sem oči. Nekaj časa sva ležala v tišini. Čuti so se mi izostrili. Vonjal sem močan pot, ki je vel iz ogabnega telesa poleg mene.
»Kako ti je ime?« sem ga vprašal.
»Tifus me kličejo,« je rekel in se zarežal, čeprav je njegov smeh zvenel bolj kot dušenje. »Si najbrž luhka mislš zakva, ne da?«
Nisem odgovoril. Tifusova dlan je postajala vse bolj mokra in vonj po potu se je okrepil.
»Kaku je pa teb ime, stari?« me je vprašal.
»Kakor si želiš,« sem rekel.
»Antonio boš,« je rekel. »To je taku fajno ime. Za taku lepzga človeka.«
Takrat se je zgodilo.

*

Vstal sem iz postelje in se zazrl v svoje telo. Ležalo je tam z zaprtimi očmi. Do ramen dolgi lasje so se razlivali po blazini. Dihalo je plitko in enakomerno. Vedno znova me je bilo strah, da transformacija ne bo uspela. Da bom ostal ujet v telesu, ki ni moje. In tole je bilo tako, v katerem res ne bi rad preživel svojega življenja.
Naenkrat je moje telo odprlo oči. In postalo je Tifus.
Dvignil se je iz postelje in nekaj časa samo mežikal ter se osredotočal na nova občutja. Nato se je pogledal v ogledalo, ki sem ga imel ob postelji nalašč za take priložnosti. Začel je jokati.
»Časa imaš štiriindvajset ur,« sem rekel. »Potem se telo začne boriti proti prišleku in če se ne vrneš sem, boš umrl. Tako preprosto je to. Vrni ga nepoškodovanega, drugače te bo moja zavarovalnica tožila,« sem še dodal.
»Itak, stari. Ni blema sploh,« je tiho rekel. Potem pa se mu je iz grla izvil čuden krik, posledica presenečenja nad lastnim glasom.
»Uživaj,« sem rekel.

*

Šel sm direkt v Bazar, stari moj. Do nje, ki dela za šankom. Trideset let sm hodu sm, pa me ni pogledala. No, gledala me je, ampak zato, ker sm bil ogaben ko kila dreka, stari. Zdej sm pa brez blema šu za šank in naroču pijačo. Drugačno ko prej, ko sm bil še grd, stari. Ker nism hotu, da bi me prepoznala slučajno, a veš. Ampak me ni sploh, ni blema. Ker sm totalno drugačen, ne. Ko mi je prnesla pijačo, se je nasmejala, stari! In to totalno lepu, kot se mi še nobena do zdej ni. Pol pa sploh nisem vedel, kaj naj bi reku pa to. Pa je ona rekla: »Tebe pa še nisem videla tu. Iz kje pa si?«

*

Šel sem na sprehod. V Tifusovem telesu je bilo premikanje otežkočeno, ampak zabavno. Počutil sem se kot ogromna raca. Glavo sem imel posajeno praktično na prsi, tako da je bila perspektiva nenavadna. In ko sem šel urinirat za grmovje, sem ugotovil, da je Tifusa mati narava vsaj nekje obdarila, saj sem iz spodnjih hlač privlekel gromozanski penis. Ki je bil, tako kot ves Tifus, čuden in zmaličen.
Rad sem hodil naokoli v tujih telesih. Zaradi svojega posla nisem smel iz hiše, sicer bi me ljudje prepoznali in bi strankam nakopal preveč težav. Pogledal sem Tifosovo osebno izkaznico. Pravilno sem ga prepoznal po naglasu – živel je čisto na zahodu, v barakah za delavce v rudnikih. V žepu je imel mesečno vozovnico za avtobus. Odločil sem se, da bom podaljšal izlet.

*

Mau me je srbelo, stari. Pa še ni blo panike, sem mel še kr nekej ur. Lokal se je počas praznil jaz pa sem sedel za šankom in jo gledal, ona pa je vse bol gledala mene, stari. Bil sem živčen ko prasica, to je res. Lepa je bla tako, da me je blo kr sram jo gledat. Sam kaj, ko sem bil zdej lep tud jst.
»Kmalu zapiram,« je rekla in mi natočila drink.
»Sej te luhka domov pospremm,« sem bleknil.
»Ja ... zakaj pa ne,« je rekla in me čist narahlu podrgnila po roki.
V tistem trenutku, stari, sem bil tolku srečn, da bi luhka umrl.

*

Stal sem pred vhodom v Tifusov stanovanjski blok in razmišljal, če bi vstopil ali ne. Nisem vedel, če živi sam. Upal sem, da ne. Jaz sem tisti, ki živi sam, in to ni vedno najbolj prijetno. Poln sem denarja, a ne smem iti ven. Ne smem tvegati, da se transformacija kdaj zgodi nenadzorovano. To se je zgodilo mojim staršem in umrla sta, ko sem bil še otrok. Mama je imela še toliko moči, da mi je napisala vse, kar je vedela o transformaciji. Jaz sem se jo naučil kontrolirati. Ampak vseeno nisem smel ven. Med ljudi. Vsak dotik je bil novo tveganje. In telesa, ki se podajo v transformacijo nepripravljena, šoka ne zdržijo. Vendar Tifus ni tak, da bi se ga kdo dotikal. Morda pa se lahko s kom pogovarjam. Že to bi bilo dovolj.
Vstopil sem, poiskal dvigalo in pritisnil na gumb za nadstropje 725.

*

Rekla je, če čm it na kavo k njej. Pa sem reku: »Itak.«
Pol sva pa vstopila v njen flet pa me je takoj objela in sem že drugič v večeru mislu, da bom umrl od sreče. Pol sva pa šla na njeno postlo in se objemala in me je slekla in pol sva pač fukala, a ne. Hecno je blo, da je mel tip kurca dost krajš od mojga. Je bil pa vsaj lepši, a ne. No, in ko sva končala fuk, se je stisnla k men in zaspala. Dihala je tako čist počas, stari. In men je blo to tako lepo. Gledal sem čez okno spalnice, vn na dvorišče, stari. Jst iz mujga nadstropja nisem vidu nč druzga kot raufenk tovarne, kjer delam. Tle je blo pa dvorišče, stari. In to lepu in majhnu.
Še bolj se je stisnla k men, stari. Mal sem razmišlou. Pol sem se pa odloču.

*

Vstopil sem v Tifusovo stanovanje. Smrdelo je še huje kot Tifus sam. Ampak me ni motilo. Njegova čutila so bila privajena.
»Sine?«
Glas je zaplaval nekje iz teme stanovanja. Počasi sem se premikal proti izvoru.
»Zdravo, sine. Pozn si. Maš večerjo tukej, a ne?«
Sredi kuhinje je stalo bitje, podobno Tifusu. Samo dosti starejše in manjše ter malo manj smrdeče. Ženskega spola.
»Mama,« sem rekel.
»Ja kdu pa,« je odgovorila, me prijela za roko in me posadila na stol za malo mizo. »Pa lepu to, da me ne kličeš več matka. Ku veš, da mi ni všeč.«
V trenutku se je pred mano znašel krožnik juhe. Začel sem jesti. Bilo je dobro. Zelo dobro. Mama je sedla poleg mene in me začela božati po glavi.
»Jej, sine, jej,« je rekla. »Muraš bt močan, da boš mami v ponos.«
In jaz sem jedel.

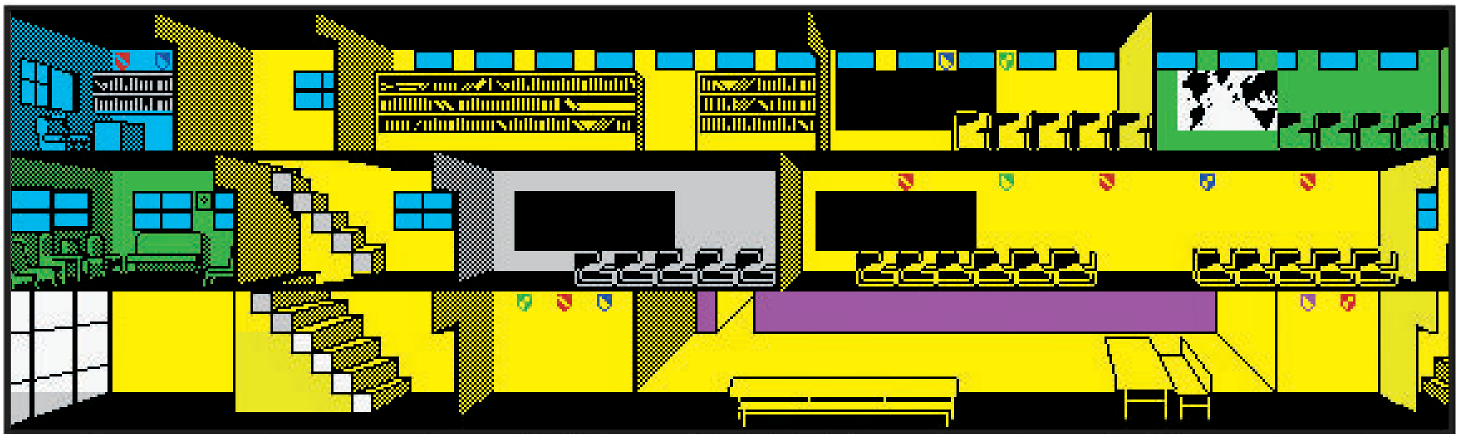
*

Odloču sm se.
Gledal sem jo, kaku spi. Lepa je bla tako, da sm bil kr žalosten. Božal sm jo po laseh in ji dajal lupčke na čelo. Ona pa je malu zavzdihnla in me še bol objela. Pol je mal odprla oči in zamrmrala: »Me boš kdaj poklical?«
Pa sm kr reku: »Itak. Itak, stara.«
In se je nasmejala in zaspala nazaj. Nism hotu, da bi bla žalostna. Pa sem se zlagal. Hotu sem samo, da jo gledam, kaku spi.
Vse težje sem dihu in malo sem že kašljal. Potem so se mi začele zapirat oči. Preden sem crknu, sem ji dal lubčka na vrat in jo pobožal po licu.

*

Listala sva po družinskem albumu in gledala fotografije.
»Rada sm ga mela, fotra tvojga,« je rekla mama. »Pol je pa crknu, ta Antonio moj ... zakua, povej ... zakua ...«
Začela je jokati. Objel sem jo in ona je objela mene. Vonja sem se že popolnoma navadil. Hrupa iz bližnje tovarne tudi. Mama je močno stisnila mojo dlan in se še bolj prižela k meni.
»Obljub mi, da boš pridn, ko bom umrla,« je rekla.
»Obljubim,« sem rekel.
Malo je še jokala, potem jo je premagal spanec. Nekaj časa sem razmišljal, nato pa sem se privil bliže k njej in se prepustil njenemu enakomernemu dihanju, da me zazible v sen.

Kontejnerus



ovtor JANEZ KORENT	HRABROST, POGUMNOST	TIP AM. VESOLJ. SOND	SL. GLASBENIK IN PEVEC	VRATA V PLOTU	ALOJZ REBULA	AZIJSKO VOZILO S ČLOVEŠKO VPREGO	STANE DOLANC	▽	▽	PRA-KANTON V ŠVICI	DOLGOREPA POLJSKA KURA	FRANCE MIHELIČ	AVSTRIJ. FILMSKA IGRALKA (MARISA)	PEVKA DEŽMAN	POLARNI PTIČ, ALK	MODER, IZKUŠEN STAREC
SL. GLASBENIK (ADI)							ŠVIC. SLIK. (ANGELICA) / NARAVA, ČUD									
PIGMENT. LISA NA KOŽI, NEVUS																
GRŠKI BOG LJUBEZNI					NEM. DRAMATIK (FRANZ XAVER)							AZIJSKA DRŽAVA (VIENTIANE) / CIGANI				
KOŠATO LISTNATO DREVO					OVRATNA RUTA / IT. SKLAD. (GIACOMO)				ANG. PLEMIČ / TOMBOL. DOBITEK					KONEC POLOTOKA / AM. FILM. KOMIK		
REČ BREZ IMENA				OKRASNI PTIČ / PRIPADNIK ŠIITOV				REKA V FIRENCAH / DOMIŠLJAVOST					ORGAN VIDA / DEL USTANOVE			
JAP. SLIKAR IZ 15. ST.						MESTO V NEMČIJI OB REKI KOCHER	NEM. TOVARNA AVTOMOBILOV				ZOB KOČNIK / SPLOŠNA VELJAVA					
SPODNJI DEL HRBTENICE							DINASTIJA ARABSKIH KALIFOV V BAGDADU								LONDON. UMETNOST. GALERIJA	ANTIČNO RAČUNALO
risba KIH	KRAJ ZA USTAVLJ. JAVNIH VOZIL	MESTO V FRANCIJI / SEMENIŠČE					AM. ASTRONOM / KRAJ PRI KOPRU					NEVESTINO IMETJE / SL. DRAM. (ANTON)				
IGLA ZA PLETENJE									PESNIK ZAJC					ALENKA BIKAR / NOGOMETAŠ (SAŠO)		
SKAND. DROBIŽ				ŽIVEC / DALJŠI MOŠKI SUKNJIČ					VRSTA KRIVULJE							
SVETLANA MAKAROVIČ			SINEK / MUSLIM. SVETO MESTO						CITAT / SREDSTVO INFORMIRANJA							
PREDMET POGOVORA					MONDENO ZDRAVIL. V BELGIJI	NEM. FILOZOF (GEORG)				CERKVENI PEVSKI ZBOR	AFRIŠKO DREVO / ORIENT. SUKNO				KRAVICA	GLIVIČNA BOLEZEN NA VINU
DODATEK K POGODBI						VTIČ / IGOR VIDMAR							VPITJE / RUDOLF JAKHEL			
SL. SLIKAR (RIHARD)								HOTELSKA DELAVKA								
OČE				LAT. POZDRAV				PREBIVALEC KRANJA								

Geslo zadnje kražke je bilo KRALJ LEONIDAS. Razen nekega bitja, ki je napisalo 'ljektor Sneti', ste se izkazali. Pošljite nam iz slike izhajajoči besedi, napisani na kartonsko glasovnico.

Nadsrečni nadizžrebanci so sledeči nadljudje:
Blaž Brulc iz Ljubljane (Blitzkrieg 2),
Miha Sporiš iz Žirov (Tortuga),
Gregor Dekleva iz Maribora (Supreme Commander).

Nagrade:
različen stuff, katerega konkretnosti naj ostanejo skrite.

Eh ja, Grki niso več tisto, kar so bili nekoč. Že o Grkinjah ne znamo povedati ničesar laskavega, odkar nimajo več vloge človeških strojev za proizvodnjo potomstva ter so si skozi stoletja izborile pravico do glasovanja. In odkrile radost depilacije. Bržkone ni naključje, da so se pravi moški že v antični dobi grškega polotoka raje družili s postavnimi mladeniči (megadlake pa to, mmm ...)? O možakih pa raje ne izgubljamo besed, saj si namesto do Bizanca za petami Perzijcev upajo le še z avionom na Portugalsko osvojit nogometni pokal, čemur ne sledi ne spuščanje krvi, ne množične orgije. Mehkolulčniki! Veselite se torej darov Sonyja in Bofexa, saj boste take trenutke starih Helenov lahko podoživeli potom nabijanja enega od dveh izvodov fantastičnega God of War 2 za PS2. V nagradnem skladu pa sta še dve igri za playstation 3! Na vas je le, da na glasovnico načečkate ime znamenitega antičnega junaka, sestavljeno iz črk pred pravilnimi odgovori, obvezno dopišete konzolo, ki si jo lastite, da vam ne bomo pošiljali napačnih iger, ter jo do 5. junija dostavite v kaslc farbovitega magazina. Kajpak skupaj s posterjem kake brhke Ahajke.

Supreme Commander, katerih četverico časti Colby, bodo špilali:
Anže Žolnir iz Žalca, Miroslav Ristič iz Ljubljane, Christian Pavuna iz Bleda in Matej Bahor iz Dragutuša (kjerkoli že to je :)).
Rešitev je bila KABOOM.

1. Kako so mati krstili grškega junaka, ki ni bil čisto nepremagljiv, ampak skoraj?
c) Apache
t) Ahil
v) Benny Hill



2. Kdaj so v Grčiji prvič uprizorili olimpijske igre?
x) 393 pred Kristusom
e) 776 pred štetjem
r) 666 pred slikarjem Bojanom

3. Osebku, ki je tekel od Maratonskega polja do Aten in nato izpustil dušo, je bilo ime ...
z) Fedipij
o) Filogej
w) Samovinopij

5. Starogrški filmski vojaški spektakel 300 je imel predlogo. Kakšno?
b) risankasto
k) igričarsko
e) stripovsko

4. Odisejevo posadko je na otoku Ajaja v prašiče zacoprala čarovnica ...
j) Kirka
v) Lazanja
u) Kalipso



»Moja ščetka je boljša!«

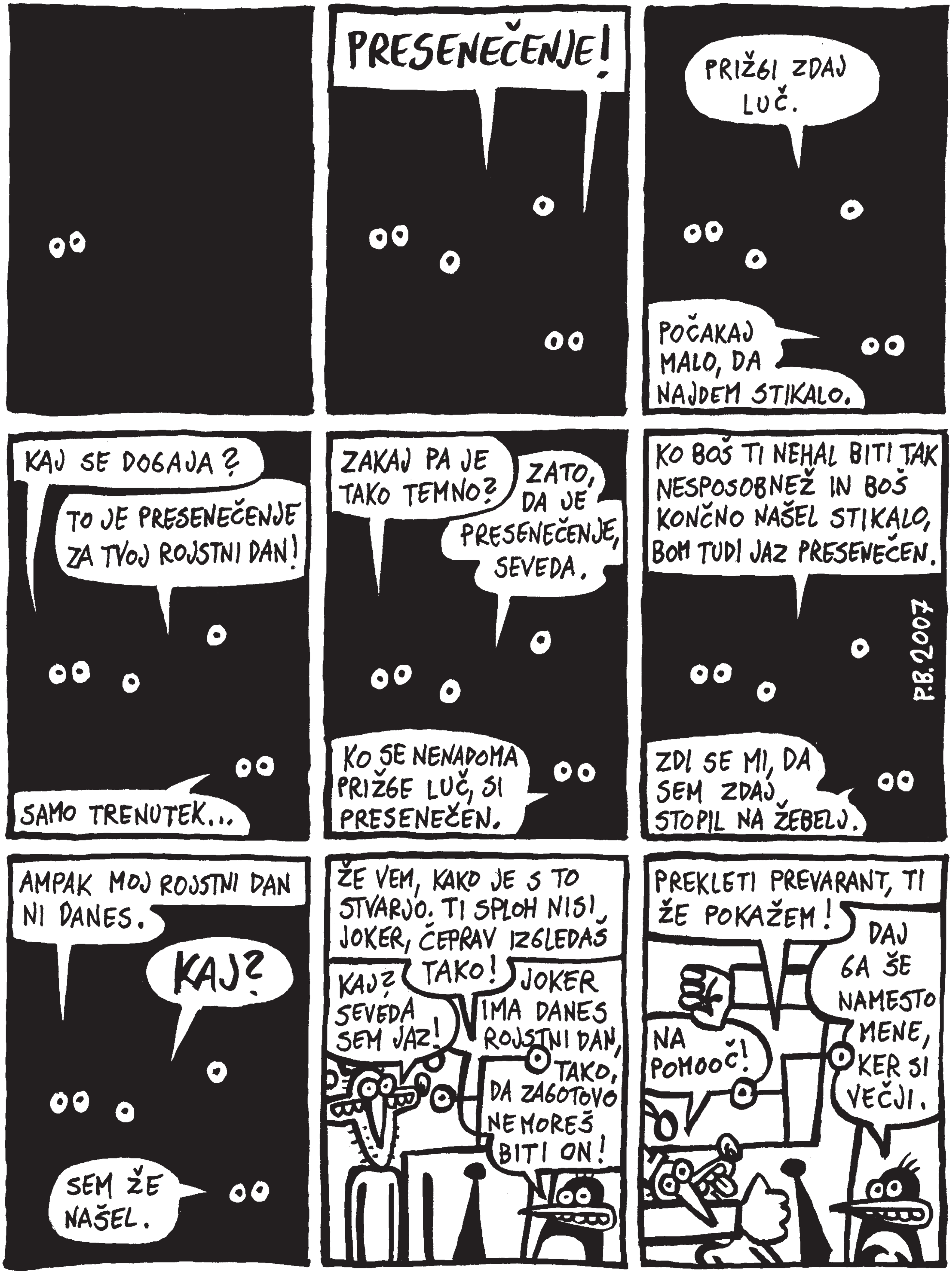
»Jaz sem lončnica, lončnica s stilom.« »Rada imam nadsimbol, ker je tako senzualen.« »Aahhh!!!« To je bilo le nekaj izjav polnagih frač na dnevokazu 2004, na kar je Zasekamož moško pripomnil: »Tako je, lep sem že od nekdaj, nevaren sem postal šele kasneje.« Za obuditev spominov hop v strankine kronike. Če pa se katera želi z nadsezualnim simbolom oziroma obratno rajcati po pazdušju, naj poišče prvo številko Kobre, kateri smo ga priložili. Juhej mi!

Po dnevokazu gre sklepati na decembrsko izdajo. Res je, Joker 125 je izšel smrekomora dvatisočtretjega in bil je sezoni primerno naphan. Dve različni naslovnici sta reklamirali NFS Underground, ki je bil onega dne še svež in je zatorej dobil 83, ter Knights of the Old Republic, tudi prav dobro ocenjen z 87. Tistoletni NBA je fasal 85, zabavni Hobit 73, pretirano warcraftovski The War of the Ring 68, Pro Evo Soccer 3 91, Railroad Tycoon 3 89, pisani Simpsoni 82, razočarajoči Broken Sword 3 67, Hidden & Dangerous 2 80 in Silent Hill 3 69. Za PC. V konzolcu smo poleg tristranskega vodiča pri nakupu konzole med ostalim priobčili opisek Pravega kriminala (87) in Tonyjevega podzemlja (69).

Železnino smo otvorili z zvočniškim spopadom med Logitechom in Creativom. Nato smo predstavili skrajna procesorja, in sicer athlona 64 FX ter pentiuma 4 EE. Čeprav je bil precej dražji, je slavil intel, razen v nekaterih špilih, kjer je bil svojčas prvak athlon. Dandanašnji je modri nesporni favorit na vseh področjih in črno-zelenci morajo prihajajočega phenoma res dodelati, če želijo konkurirati. Po testisu sodeč je bila najjača grafa radeon 9800 XT, ki je bil za las pred geforcem 5950 ultra. Tudi na tem področju AMD zdaj nima sreče, saj novi radeoni pošteno zamujajo.

Na stranki boste pod zaporedno številko 864 našli odličen in še lep čas aktualen članek iz 125. številke o rabi bliskavice. Takenako velja znova prebrati uvodnjak (862), ki govori o odrasli otroškosti. Motiv je bil JCTjev tradicionalni obisk celovške štacune Toys'R'Us in nakup avtoceste. Žal so nam medtem zli možje spizdili tako avtočke kot kontrole, vendar bomo kupili še en komplet in naredili najdaljšo dričo, s katero bomo ponovno skušali svoje pilotske reflekse!

Še mimo enega prispevka ne moremo: v oznanilih smo poročali, kako je ovčarstvo APZ ovadilo revijo 'Jocker' Tržnemu inšpektoratu z razlogom, da (citiramo) "že daljše časovno obdobje opisujejo igre, katere sploh niso izšle pri nobenem založniku, kar pomeni, da opisujejo piratske igre, ki so jih verjetno našli na internetu." Na koncu so dopis zabelili: "Vseskozi bomo preverjali, kakšne ukrepe bodo inšpektorji povzeli." Rezultat je bil ta, da inšpektorji niso 'povzeli' nobenih ukrepov, ker so spregledeli zlonamerno prijavo podjetja, ki mu je Joker kol v riti. Obupani APZjevci so nas potem zaradi našega norčavega prispevka ovadili Novinarskemu razsodišču, kjer so dobili še en hladen tuš. Beee.


PRESENEČENJE!
PRIŽGI ZDAJ LUČ.
POČAKAJ MALO, DA NAJDEM STIKALO.
KAJ SE DOGAJA?
TO JE PRESENEČENJE ZA TVOJ ROJSTNI DAN!
SAMO TRENUTEK...
ZAKAJ PA JE TAKO TEMNO?
ZATO, DA JE PRESENEČENJE, SEVEDA.
KO SE NENADOMA PRIŽGE LUČ, SI PRESENEČEN.
KO BOŠ TI NEHAL BITI TAK NESPOSOBNEŽ IN BOŠ KONČNO NAŠEL STIKALO, BOM TUDI JAZ PRESENEČEN.
ZDI SE MI, DA SEM ZDAJ STOPIL NA ŽEBELJ.
P.B. 2007
AMPAK MOJ ROJSTNI DAN NI DANES.
KAJ?
SEM ŽE NAŠEL.
ŽE VEM, KAKO JE S TO STVARJO. TI SPLOH NISI JOKER, ČEPRAV IZGLEDAŠ TAKO!
KAJ? SEVEDA SEM JAZ!
JOKER IMA DANES ROJSTNI DAN, TAKO, DA ZAGOTOVO NE MOREŠ BITI ON!
PREKLETI PREVARANT, TI ŽE POKAŽEM!
DAJ GA ŠE NAMESTO MENE, KER SI VEČJI.
NA POMOOČ!



23. Maja Bodo Vse
Skrivnosti, Uganke In
Usode Končno Razkrite...
JOHNNY DEPP ORLANDO BLOOM KEIRA KNIGHTLEY CHOW YUN-FAT IN GEOFFREY RUSH
Walt Disney Pictures
PREDSTAVLJA
PRODUCENT JERRYJA BRUCKHEIMERJA FILM GOREA VERBINSKEGA
PIRATI S KARIBOV
NA ROBU SVETA
WALT DISNEY PICTURES PREDSTAVLJA V SODELOVANJU Z JERRY BRUCKHEIMER FILMS FILM GOREA VERBINSKEGA JOHNNY DEPP ORLANDO BLOOM KEIRA KNIGHTLEY STELLAN SKARSGÅRD BILL NIGHY CHOW YUN-FAT IN GEOFFREY RUSH
»PIRATI S KARIBOV: NA ROBU SVETA« JACK DAVENPORT KEVIN R. MCNALLY IN JONATHAN PRYCE BOB BADAMI HANS ZIMMER INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC PENNY ROSE CRAIG WOOD STEPHEN RIVKIN, A.C.E.
RICK HEINRICHS DARIUSZ WOLSKI MIKE STENSON CHAD OMAN BRUCE HENDRICKS ERIC McLEOD JERRY BRUCKHEIMER TED ELLIOTT & TERRY ROSSIO IN STUART BEATTIE IN JAY WOLPERT
»PIRATI S KARIBOV« REŽIJA GORE VERBINSKI
V KINU OD 23. MAJA
CENEX
www.cenex.si/filmi/piratiskaribov3


Joker
Walt Disney Pictures
predstavlja
Pirati s Karibov
Na robu sveta